1995年3月10日発行 第3巻第5号 通巻32号
電撃PCエンジン
3月号増刊

PSソフトの最新情報完全網羅!

電撃PlayStation プレイステーション VOL.2



電撃大公開
ときめきメモリアル(仮)

新作紹介
ヴァンパイア
3×3EYES
機動戦士ガンダム
鉄拳
東京SHADOW
アイドル雀士スーチーパイLimited
アーク ザ ラッド
X-MEN
豪血寺一族2

PS全ソフト、すべて面倒見ます!
徹底攻略Play Question

攻略特集
ハイパーソリッド闘神伝 ショウの必殺・秘伝必殺技コマンド公開!
A.IV. EVOLUTION
雷電プロジェクト
キリーク・ザ・ブラッド

V・ZONE
メタルジャケット
ジグソーワールド
ファルカタ
上海 万里の長城

1/100秒に命をかけろ!
電撃タイムアタック激走グランプリ
リッジレーサー/モータートゥーン・グランプリ/コズミックレース

定価590YEN



電撃PCエンジン3月号増刊
電撃PlayStation VOL.2
1995年3月10日発行 第3巻第5号通巻32号 発行人／佐藤辰男 編集人／染谷恵司
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 TEL.03(5276)2437／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130／営業
定価590円(本体価格573円)

T1006398030598

印刷／共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06398-3



PSソフトの最新情報完全網羅!
1995年3月10日発行 第3巻第5号 通巻32号
電撃PCエンジン
3月号増刊
VOL.2
電撃PlayStation
プレイステーション
電撃大公開
ときめきメモリアル(仮)
新作紹介
ヴァンパイア
3×3EYES
機動戦士ガンダム
鉄拳
東京SHADOW
アイドル雀士スーチーパイLimited
アーク ザ ラッド
X-MEN
豪血寺一族2
PS全ソフト、すべて面倒見ます!
徹底攻略Play Question
攻略特集
ハイパーソリッド闘神伝 ～ショウの必殺・秘伝必殺技コマンド公開!
A.IV.EVOLUTION
雷電プロジェクト
キリーク・ザ・ブラッド
V·ZONE
メタルジャケット
ジグソーワールド
ファルカタ
上海 万里の長城
1/100秒に命をかけろ!
電撃タイムアタック激走グランプリ
リッジレーサー/モータートゥーン・グランプリ/コズミックレース
定価590YEN
PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
発行:メディアワークス


PlayStation
全てのゲームは、ここに集まる。
PlayStation
発売以来、驚異的セールスを記録。生産が追いつかない大人気ゲーム機「プレイステーション」。その好評の理由はゲームのためだけに、極限までつきつめた3D・CG機能。500MIPS、36万ポリゴン／秒、4000スプライトの描画能力。つまり驚異的性能。店頭で見てほしい。次から次へと登場するオモシロソフト。今年も、すでに数十種の最強ソフトが発表を待ってる。待たずに買える。CD-ROMだから、もし、品切れしても何日も待たせない。ソフトの中心価格は5000円台。最高のゲームをより多くの人に届けたい。
これからのゲームソフトの目印、「ブラックディスク」
SONY
PlayStation
標準価格 39,800円（税別）
新発売
写真はゲーム画面ではありません

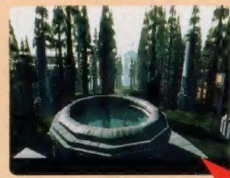


正統派シューティング



雷電プロジェクト
標準価格6,800円(税別)
©SEIBU KAIHATSU, INC.
絶賛発売中

アドベンチャー



MYST
標準価格7,800円(税別)
©Software Copyright 1994 Cyan, Inc. and Sunsoft. All rights reserved.
絶賛発売中

シューティング・アドベンチャー



キリーク・ザ・ブラッド
標準価格5,800円(税別)
©Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
絶賛発売中

3D対戦シューティング



サイバースレッド
標準価格5,800円(税別)
©1993 1994 NAMCO LIMITED
絶賛発売中

3DアクションRPG



SPACE GRIFFON VF-9
標準価格4,800円(税別)
©1995 PANTHER SOFTWARE Co., Ltd.
絶賛発売中

ジグソーパズル



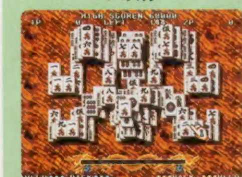
ジグソーワールド
標準価格5,800円(税別)
©1995 NIPPON ICHI SOFTWARE
絶賛発売中

3Dシューティング



スターブレードα
標準価格5,800円(税別)
3月17日発売予定
©1991, 1994 NAMCO LIMITED

パズル



上海 万里の長城
プレイステーション専用マウス付限定版 標準価格6,800円(税別)
ソフトのみ 標準価格4,800円(税別)
3月発売予定
Shanghai is a registered trademark, and Shanghai: The Great Wall is a trademark, of Activision, Inc. ©1995 Activision, Inc.
ACTIVISION. Produced by Sony Computer Entertainment Inc.

バトルシミュレータ



Metal Jacket
予定価格5,800円(税別)
4月発売予定
©PONY CANYON Inc.

3D対戦格闘



鉄拳
予定価格5,800円(税別)
3月31日発売予定
©1994, 1995 NAMCO LIMITED

スポーツ



BOXER'S ROAD
標準価格5,800円(税別)
3月31日発売予定
©1995 NEW

RPG



アークザラッド
価格未定
春以降発売予定
©Sony Computer Entertainment Inc.

数で、質で、圧倒のソフト群

新作も続々登場

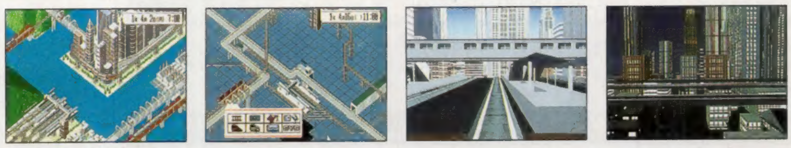
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT


ARTDINK
TV



プレイステーション楽しむなら、A.IV.エヴォリューション。

“プレイステーション”の発売と同時に、たいへんな反響を呼んでいる「A.IV.エヴォリューション」。
その人気の秘密は、プレイヤーのアイデア次第でグングン広がっていく面白さにあります。
鉄道会社の社長となって、街づくりを楽しむユニークなこのSLGに、プレイヤーの増加率も200%!?
さあ、キミもプレイステーションを手に入れたら、A.IV.の世界へ!



鉄道やバスなどの交通網や、様々な建築物を自由にレイアウト。キミのつくった街へは、リアルで美しい映像で再現する「車窓モード」で行くことができる。

乗車率、200%!

続々、追加出荷中
万一、品切の際は入荷まで少々お待ちください。
標準価格7,800円(税別)



【ヴァージナル・キャンペーン当選者発表】



「A.IV.エヴォリューション」の発売を記念して行われたヴァージナル・キャンペーン。厳選なる抽選の結果、右記の通りそれぞれ当選者が決定いたしました。おめでとうございます。約8,000通にもおよぶ多数のご応募、ありがとうございました。

- ●A賞 OPTICS-1パーソナルビデオディスプレイ 徳島県鳴門市・安芸慎悟様
- ●B賞 CASIO液晶2WAYプロジェクションテレビ 宮城県岩沼市・守屋孝一様
- ●C賞 CASIOビデオプリンター 奈良県香芝市・濱崎明美様
- ●D賞 SONY MDウォークマン 兵庫県尼崎市・一法師賢蔵様
- ●E賞 YAMAHAパワーアシストサイクルPAS 大阪府和泉市・品川直樹様

※商品は順次発送させていただきます。

●本ソフトのデータを途中セーブするためには、メモリーカードが必要です。

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9356 株式会社アートディンク

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.2

CONTENTS

Act Against AIDS 勇気と愛気

新作ソフト・スケジュール

価格はすべて税別表示です

番号	発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	ページ
1	3月10日	アイドル雀士スーチーパイLimited	ジャレコ	TBL	¥7800	32
2	3月10日予定	上海 万里の長城	SCE	PZG	¥4800(予定)	138
3	3月17日予定	スターブレードα	ナムコ	STG	¥5800(予定)	68
4	3月31日予定	球転界	テクノソフト	ETC	¥6950	154
5	3月31日予定	ぐっすんおよよ	エクシング	A·PZG	¥6800	146
6	3月31日	鉄拳	ナムコ	対戦ACT	¥5800	26
7	3月下旬予定	宇宙生物フロポン君P！	アスミック	A·PZG	¥5800(予定)	136
8	3月下旬予定	BOXER'S ROAD	NEW	SPG	¥5800(予定)	152
9	3月予定	囲碁PS(仮)	アスキー	TBL	価格未定	155
10	3月予定	ツァイトガイスト	タイトー	STG	価格未定	
11	3月予定	メタル ジャケット	ポニーキャニオン	SLG	価格未定	132
12	3月予定	RAYMAN	UBIソフト	ACT	¥5800	155
13	4月14日予定	へべれけステーション ポポイっと(仮)	サンソフト	PZG	価格未定	
14	4月28日予定	ゲームの達人	サンソフト	TBL	¥8900	151
15	4月下旬予定	エンターテインメント雀荘 That's Pon	翔泳社	TBL	価格未定	
16	4月下旬予定	パチ夫くん ―パチンコランド大冒険―	ココナッツジャパン	ETC	価格未定	144
17	4月予定	ニチブツマージャン女子高名人戦	日本物産	TBL	価格未定	143
18	4月予定	悟空伝説	アルュメ	対戦ACT	¥5800	154
19	4月予定	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	AVG	¥7800	145
20	4月予定	スターフライトファンタジー	タイトー	SLG	価格未定	
21	4月予定	対局将棋［極］(仮)	ログ	TBL	¥7800(予定)	
22	4月予定	テニス(仮)	エス・ピー・エス	SPG	価格未定	
23	4月予定	ナイトストライカー	ピング	STG	価格未定	151
24	4月予定	BOUNTY ARMS	データウエスト	ACT	¥6800	140
25	4月予定	必殺パチンココレクション	サンソフト	ETC	価格未定	
26	4月予定	フォーメーションサッカー(仮)	ヒューマン	SPG	価格未定	
27	4月予定	麻雀飈流島	アスキー	TBL	¥7800(予定)	147
28	4月予定	MISSLAND	アルトロン	TBL	価格未定	150
29	4月予定	ユニバーサル バーチャ パチスロ～必勝攻略法～	マップジャパン	ETC	¥6800	153
30	5月下旬予定	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	AVG	¥5800	142
31	5月予定	アーク ザ ラッド	SCE	RPG	¥5800(予定)	34
32	5月予定	井出洋介の麻雀家族(仮)	セタ	TBL	¥6800	
33	5月予定	クーロンズ・ゲート	ソニー・ミュージックエンタテイン	AVG	価格未定	
34	6月予定	海底大戦争	エクシング	STG	¥6800	152
35	春予定	ヴァンパイア	カプコン	対戦ACT	価格未定	14
36	春予定	Extreme Power(仮)	プロファイア	STG	価格未定	
37	春予定	サイバーウォー	ココナッツジャパン	ACT	価格未定	154
38	春予定	Zero Divide	ズーム	ACT	価格未定	155
39	春予定	トータル・エクリプス	BMGビクター	ACT	価格未定	154
40	春予定	ハイパー麻雀(仮)	アスク	TBL	価格未定	
41	春予定	VICTORY ZONE	SCE	ETC	¥5800	131
42	春予定	Falkata～アストラン・パードマの紋章～	ガスト	SLG	¥6800	149
43	7月中旬予定	BLACK OUT	トーエイシステム	AVG	価格未定	
44	7月末予定	怪獣戦記	プロデュース	RPG	価格未定	
45	7月予定	KING'S FIELD II	フロム・ソフトウェア	RPG	¥6300(予定)	
46	7月予定	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	PZG	¥5800	
47	7月予定	3×3EYES	エクシング	AVG	¥7800	18
48	7月予定	四柱推命ピタグラフ	データムポリスター	ETC	¥6800(予定)	
49	7月予定	動画でパズルだ！プップクプー(仮)	アジェンダ	PZG	価格未定	148
50	8月予定	ハイパー囲碁(仮)	アスク	TBL	価格未定	
51	夏予定	豪血寺一族2(仮)	アトラス	対戦ACT	価格未定	40
52	夏予定	パチンコ倶楽部	I.S.C	ETC	価格未定	
53	秋予定	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	ゼネラルエンタテイメント	未定	価格未定	
54	年内予定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	SLG	価格未定	
55	年内予定	オーガリアン―亜人伝―	ビジュアルアーティストオフィス	ETC	価格未定	
56	年内予定	かなでーる	サクセス	ETC	価格未定	
57	年内予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	ETC	¥5800(予定)	155
58	年内予定	幻想水滸伝	コナミ	RPG	価格未定	
59	年内予定	サクセスストーリー	アルトロン	SLG	価格未定	155
60	年内予定	Jumping Flash！(仮)	SCE	ACT	¥5800(予定)	155
61	年内予定	Super301S.Q.	日本物産	SLG	価格未定	
62	年内予定	Super Racer(仮)	ビーディ	RCG	価格未定	154
63	年内予定	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	RCG	価格未定	154
64	年内予定	ソフエルファンタジア(仮)	ソフエル	RPG	価格未定	
65	年内予定	ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	AVG	価格未定	
66	年内予定	タイブレーク	バディ	SPG	価格未定	
67	年内予定	つりの王様(仮)	パック・イン・ビデオ	ETC	価格未定	155
68	年内予定	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	AVG	価格未定	
69	年内予定	日本の倶楽部(仮)	ズーメックス	SPG	価格未定	
70	年内予定	バーチャ麻雀	マップジャパン	TBL	価格未定	
71	年内予定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	価格未定	
72	年内予定	ハエ男のスターツアー(仮)	ビーディ	RCG	価格未定	154
73	年内予定	藤丸地獄変	SCE	S·RPG	¥6000(予定)	153
74	年内予定	プリンセスメーカー3	SCE	SLG	価格未定	
75	年内予定	プレイステーション版 RPGツクール(仮)	アスキー	ETC	¥5980(予定)	153
76	年内予定	ポポロクロイス物語	SCE	RPG	¥6000(予定)	155
77	年内予定	レッド・プラズム	SCE	ACT	価格未定	154
78	年内予定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ	SCE	TBL	¥5800(予定)	152
79	来春予定	SPACE 2109(仮)	プロファイア	AVG	価格未定	
80	未定	アクアノートの休日	アートディンク	SLG	価格未定	153
81	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ビクター	AVG	価格未定	154
82	未定	囲碁指南	アスク	TBL	価格未定	
83	未定	Incoming(仮)	マルチソフト	STG	価格未定	
84	未定	Indycar Racing	ヴァージンインタラクティブ	RCG	価格未定	
85	未定	ウィザードリィVII(仮)	SCE	RPG	¥6800(予定)	150
86	未定	X-MEN	カプコン	対戦ACT	価格未定	38
87	未定	オフワールドインターセプタ	BMGビクター	ACT	価格未定	
88	未定	カジノスペシャル(仮)	ココナッツジャパン	SLG	価格未定	
89	未定	ガンナーズヘブン	SCE	ACT	価格未定	
90	未定	機動戦士ガンダム	バンダイ	ACT	価格未定	22
91	未定	クリーチャーショック	ヴァージンインタラクティブ	ACT	価格未定	
92	未定	競馬最勝の法則'95	コピアシステム	ETC	価格未定	
93	未定	サッカースペシャル(仮)	ココナッツジャパン	SLG	価格未定	
94	未定	The 11th Hour～The 7th GuestII～	ヴァージンインタラクティブ	AVG	価格未定	154
95	未定	ザ・ホード	BMGビクター	ACT	価格未定	154
96	未定	ストリートファイター・ザ・ムービー(仮)	カプコン	対戦ACT	価格未定	
97	未定	3Dゴルフ(仮)	SCE	SPG	価格未定	155
98	未定	センター試験トライアルゲーム セン太郎君が行く	インサイダー	未定	価格未定	
99	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	SLG	価格未定	152
100	未定	高野孟の世界地図の読み方(仮)	インサイダー	未定	価格未定	
101	未定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	RPG	価格未定	
102	未定	デッドヒートロード	日本物産	RCG	価格未定	
103	未定	Demolition man	ヴァージンインタラクティブ	ACT	価格未定	
104	未定	東京SHADOW	タイトー	AVG	価格未定	30
105	未定	土器王(仮)	バンプレスト	AVG	価格未定	
106	未定	ときめきメモリアル	コナミ	SLG	価格未定	8
107	未定	バーチャルテニス	トンキンハウス	SPG	価格未定	
108	未定	パチスロ(仮)	ココナッツジャパン	SLG	価格未定	
109	未定	バトル オブ …？(仮)	バンプレスト	SLG	価格未定	
110	未定	PHILOSOMA	SCE	STG	¥5800(予定)	154
111	未定	フォーチュン・クエスト	メディアワークス	SLG	価格未定	155
112	未定	フォーメーションサッカー(仮)	フォーラム	SPG	価格未定	
113	未定	ブルーフォレスト物語～風の封印～	ライトスタッフ	RPG	価格未定	155
114	未定	Music ISLAND vol1 ピーターと狼	オラシオン	ETC	価格未定	
115	未定	Music ISLAND vol2 くるみ割り人形	オラシオン	ETC	価格未定	
116	未定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパン	SLG	価格未定	
117	未定	矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え！」(仮)	日本クラリービジネス	SLG	価格未定	
118	未定	野球(仮)	ジャレコ	SPG	価格未定	
119	未定	ライブ・リミックス(仮)	プロファイア	未定	価格未定	
120	未定	LIPROS	ビジュアルアーティストオフィス	ETC	価格未定	
121	未定	RACE DRIVIN'	タイムワーナーインタラクティブ	RCG	価格未定	155

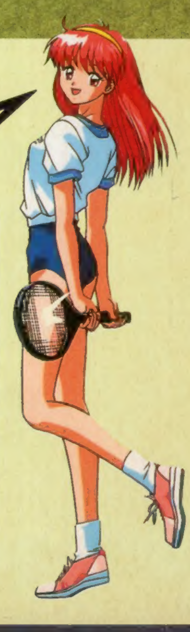
PS版の画

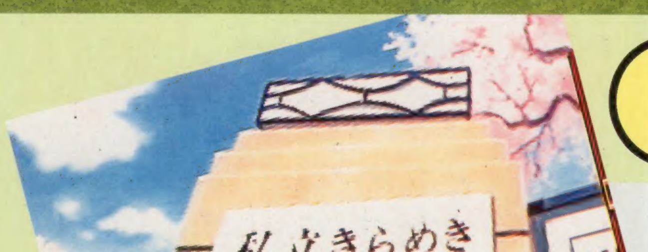




ときめきメモリアル（仮）

卒業の日。校庭のはずれにある大きな木の下で、女のコから告白して生まれたカップルは永遠に幸せになれるの







伝説の樹の下で
永遠の恋が始まる…

面を初公開!!



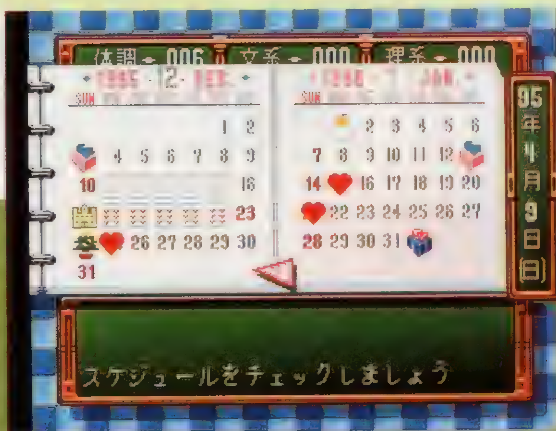
必見!!



発表と同時に人気大爆発の『ときめきメモリアル（仮）』。今月はPS版の画面を初公開!!　便利な新システムやPC版の画面も交えたキャラクター紹介など、絶対見逃せない!!

これはウレシイ!カレンダーコマンド!!

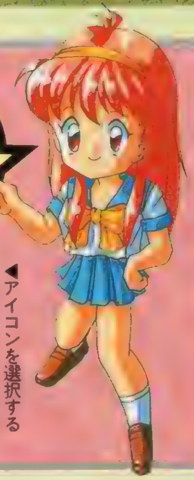
女のコたちとデートした日や誕生日プレゼントが、アイコン一発でわかるカレンダーコマンドが追加されたぞ。ＰＣ版ではデートのスケジュール管理が大変だっただけに、これはウレシイ機能だね。しかも、まだまだウレシイ情報が!!　ＰＳ版ではデート場所が増え、全キャラに追加イベントがあるのだ。もちろん、この追加部分のセリフは新たに収録されるのでまた女のコの名セリフが生まれるかもしれないね。そして、もう一つ。クリアした女のコのマスコット人形が並ぶ画面もあるぞ!!



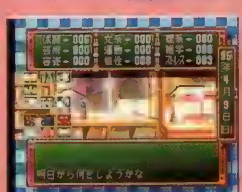
◀この画面の詳しい内容はまだ秘密。でもＰＣ版をやりこんだ人なら、なんとなく予想がつくでしょ。

アイコンの配置が変更できるぞ!





アイコンの位置が、自由に変更できるようになったぞ。一つ一つのアイコンの配置も変更できるので、プレイしやすいように並べることができるのだ。まさに親切設計。さすが、コナミさんだね。



◀メモリーカードにセーブするアイコンが追加されたぞ。



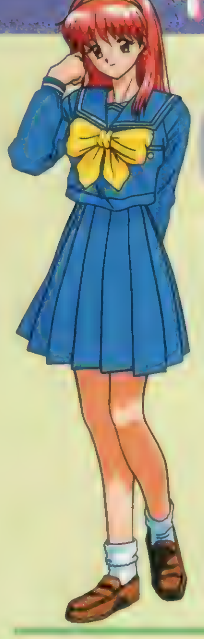
◀使わないコマンドは暗くなって、わかりやすくなっているぞ。



◀アイコンを選択すると拡大される。ささいなことだけどウレシイ。

　P.10～13でPSマークのない画面写真はPCエンジン版のものです。また、PS版画面は開発中のものです

キミのハートを狙い打ち!魅力的な女の子たち♡



SHIORI
藤崎詩織
FUJISAKI

きらめき高校のスーパーアイドル

スポーツ万能、頭脳明晰で美しさとやさしさを兼ね備えた、私立きらめき高校のスーパーアイドル。ちなみに好みの男性の理想は高いらしい。また、主人公(プレイヤー)とは幼なじみでもある。趣味・音楽観賞(クラシック)。血液型・?。



▶詩織ちゃんの理想に届くために、がんばらなくちゃね。



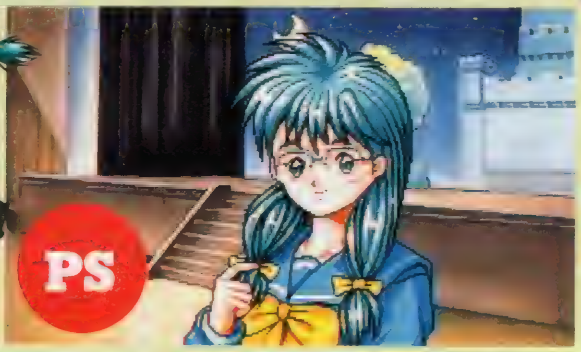


内気でマジメな、本を愛する文学少女

MIO
如月未緒
KISARAGI

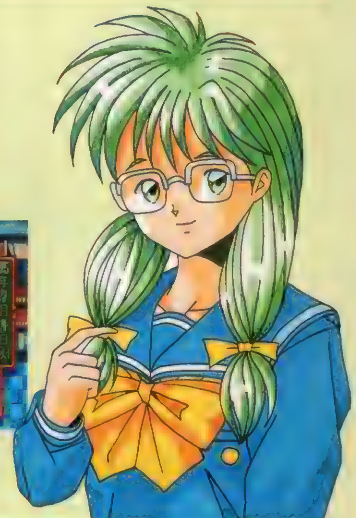
読書が好きな文学少女。内気でおとなしく、真面目な性格のため、男の子に対しては一途になってしまう。また、体が弱く貧血気味なところがある。趣味・読書。血液型・A型。







▲図書館が好きな如月さん。うるさくしないように、本は静かに読みましょう。



YUNA
紐緒結奈
HIMUO

物事を理論立てて考えるクールな女のコ

科学的な知識に富んだ頭脳派の女のコ。気が強く、男の子とも常に対等の立場でないと気がすまない。非科学的なものと正義ぶる人がキライ。趣味・世界征服。血液型・A型。





▲紐緒さんはクールなようだけど、けっこう主人公のことを気にかけてくれるんだよね。







▼絵画の他に、英語も得意な片桐さん。実はカラオケも上手という一面も持っているのだ。



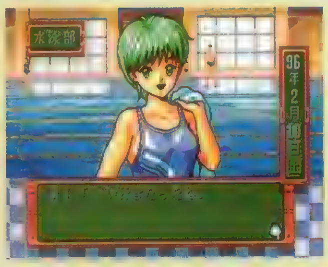




AYAKO
片桐彩子
KATAGIRI

細かいことを気にしないB型少女

大胆で細かいことを気にしない典型的なB型の女のコ。既成観念に捕らわれることを嫌い、ひらめきや思いつきで行動してしまう。趣味・絵を描くこと。血液型・B型。



◀一見、男の子のように見える清川さん。でも、ホントは普通に恋を夢見る女のコなのだ。



▶ボーイッシュだけど、実は恥ずかしがり屋。シクラメンの花言葉は、内気な心・・・。



NOZOMI
清川　望
KIYOKAWA

ボーイッシュなスポーツガール

超高校級スイマーのスポーツガール。たいへん正義感が強く、曲がったことが許せないタイプ。優柔不断で、鈍い男の子はキライ。趣味・ジョギング。血液型・A型。







SAKI
虹野沙希
NIJINO

明るく家庭的な女のコ

面倒見がよく、ちょっとおせっかいな面もある家庭的な女のコ。何事にも、努力して向かっていく人が好き。体育系クラブのアイドルでもある。趣味・料理。血液型・A型。





YUKARI
古式ゆかり
KOSHIKI

おっとりした性格のお嬢様

古式不動産社長の娘でお嬢様。おっとりした性格で、何事にも楽天的な面がある。自分がスローテンポのため、運動神経のいい男の子に弱い。父親から「男はみんな食虫植物」という、座右の銘を受けているが本人は意味がよくわかっていない。趣味・編み物。血液型・B型。



◀古式さんはしゃべり方もおっとりしてて、いかにもお嬢様なところが魅力なのだ。



◀いつもは元気いっぱいの朝日奈さんも、ときには静かに告白することも。





YUKO
朝日奈夕子
ASAHINA

明るく、行動的でおしゃれな女のコ

流行に敏感で、雑誌などに取り上げられた場所には必ず行ってしまう行動的な女のコ。話題を多く知っていて、ルックスのいい男子が好み。趣味・流行の場所に行くこと。血液型・B型。

MIRA
鏡 魅羅
KAGAMI

大人っぽくて、タカビーな女のコ

大人っぽい雰囲気の女のコ。自分の美貌に絶対の自信を持っているため、自分と釣合いのとれる男の子にしか興味を示さない。趣味・ウインドウショッピング。血液型・O型。



◀鏡さんの後ろにいる生徒が幸せそう。僕も仲間に入れてくださーい。

▼ちょっと冷たそうに見えて、実は…。家庭に何か秘密があるらしいが、詳しいところはプレイするまでの秘密。









◀じーっと猿を見つめる美樹原さん。本当に動物が大好きなコ。



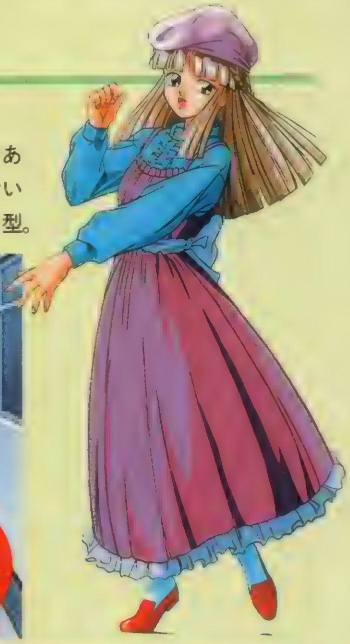
▶はい、いただきます。でも受け取るのはキミだけじゃないんだぁ〜。許してくれ〜。

MEGUMI
美樹原 愛
MIKIHARA

動物が大好きな空想少女

極端なあがり症のため、まだ男の子とつきあったことがなく、きらめき高校では目立たない存在。趣味・ペットと遊ぶこと。血液型・A型。







YUMI
早乙女優美
SAOTOME

子供っぽくて、スポーツ好き

主人公の友人、早乙女好雄の妹。２年の１学期の始業式に、後輩として入学してくる。スポーツ好きで明るく積極的な女のコ。子供っぽく、わがままなところがある。趣味・ゲーム。血液型・Ｏ型。



▶プロレスが好きな人に、悪い人はいないよね、優美ちゃん。



REI
伊集院レイ
IJUIN

主人公のライバル

世界でも有数の金持ちの家に育ったせいか、キザで、イヤミで、その言動は常に自己中心的である。なぜか、制服が一人だけ違う。趣味・宝石の収集。血液型・ＡＢ型。

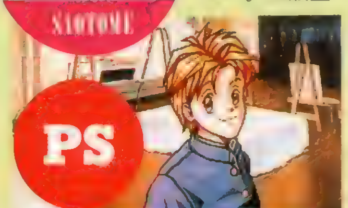




YOSHIO
早乙女好雄
SAOTOME

主人公の友人

女のコの情報なら、たいてい知っている。趣味・ナンパ。血液型・Ｂ型。



◀こんな狭いところでスマン！好雄!!



ときめきメモリアル（仮）

● ジャンル／学園恋愛シミュレーション ● メーカー／コナミ
● 発売日／夏予定 ● 価格／未定
● 対応周辺機器／未定 ● 多人数プレイ／不可



ついにプレイステーションに登場!!





ヴァンパイア

気になるPS版のポイントを探る!!

美しいグラフィックと滑らかなキャラの動き、妖しい魅力を持った個性的なキャラで人気の『ヴァンパイア』が移植決定！今回はＰＳ版のポイントを総チェック!!



▼お城をバックにしたモリガンステージ。戦っている後ろでこうもりがパタパタと飛んでいるのだ

▲これは、モリガンのスペシャル必殺技のひとつ。2人に分身して左右から連続攻撃を仕掛けて、最後にサマーソルトを決める！

Q ポイント1 移植度

ファンとして一番気になるのは、やっぱり移植度だよね。ゲーム部分はアーケード版の完全移植ということで、いままで他機種で発売されている「ストII」を見てもわかるように、カプコンの移植技術はすばらしく、今回はPSということで、かなり完成度の高い移植が期待できそうだぞ。

モリガン
MORRIGAN

女性の姿をした夢魔サキュバスのモリガン。美しさと強さを兼ね備えた、人気キャラだ。翼を変化させ、様々な攻撃を繰り出すぞ。

  画面はアーケード版のものです





▲デミトリの飛び道具はスキがなく、強力な武器になる。背景には美女がいるぞ

Q ポイント2 サウンド

サウンドはCD－ROMの特長を生かして、CD音色をふんだんに使うようだぞ。あの美しいBGMもクリアなCD音色で完全再現されるのだ。
また、キャラの必殺技や勝利ポーズのときのボイスも、アーケード版と同じものが使用される。これは、ぜひステレオで楽しみたい。



◀夜空に大きな満月が映える、ガロンステージ。全身を炎に包んで敵に突進していくガロンの必殺技は、とってもかっこいいのだ

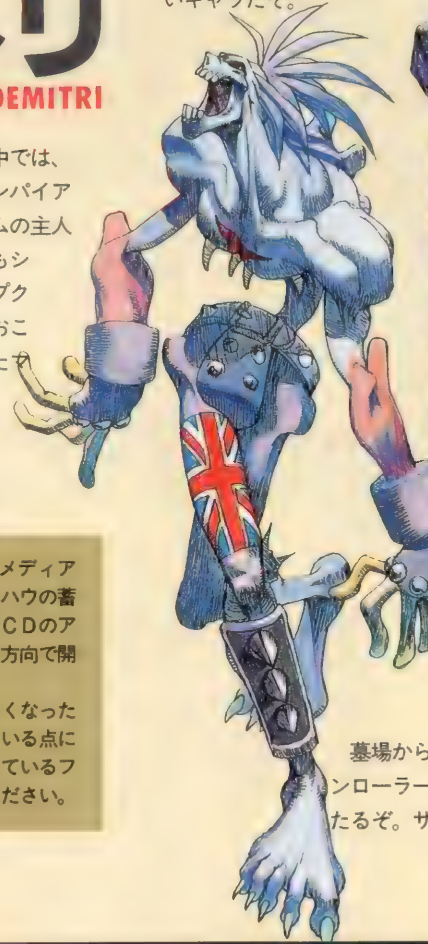


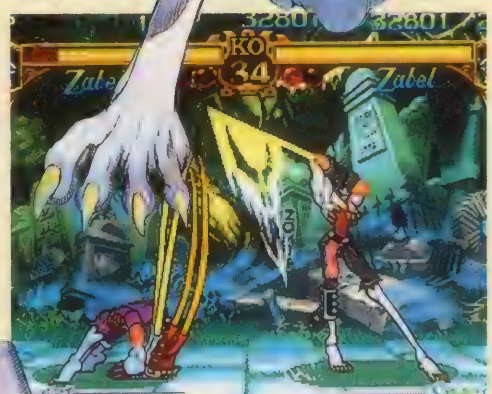
ガロン
GALLON

ガロンは狼男だけあって動きが素早く、強力な牙と爪で攻撃するんだ。初心者向けの扱いやすいキャラだぞ。

デミトリ
DEMITRI

ダークストーカーの中では、メジャーな吸血鬼ヴァンパイアのデミトリ。このゲームの主人公キャラであり、外見もシブくてその実力もトップクラスだ。アクションをおこす度に、背中にまとったマントが大きく揺れるのがかっこいいぞ。
攻撃は正統派のオーソドックスなキャラだ。





▲墓場をバックに戦うのは、ザベルステージ。腕骨がグーッと伸びて、敵を攻撃！ ちょっとコワイ…

Q ポイント3 苦労した点

現在CD－ROMというメディアを構築している段階で、ノウハウの蓄積に苦労しているみたいだ。CDのアクセスは、なるべく短くする方向で開発しているようだぞ。
また、ソフトの容量が大きくなったため、実際の作業量が増えている点に苦労しているようだ。期待しているファンのためにもがんばってください。

ザベル
ZABEL

墓場から這い出したゾンビのザベル。彼はバリバリのロックンローラーで、勝ちポーズのときにエレキギターの音が響きわたるぞ。ザベルの動きはとってもトリッキーなのだ。



▲ビシャモンのステージは、雪国が舞台。背景のかまくらの中では、女の子がおもちを食べているんだ。ビシャモンの技はかっこいいぞ！



ビシャモン
BISHAMON

ビシャモンは、呪いがかけられた甲冑「般若」と刀剣「鬼炎」にとりつかれている。登場キャラの中で唯一武器を持つ、とってもテクニカルなキャラだ。



Q オリジナルモード

ポイント

ＰＳ版では、アーケード版にあったスピード設定を３段階からさらに可変できるようになるのだ。また、この他にもハンディキャップモード、ＶＳバトル機能、ステージセレクトなどのモードが追加される予定。コレはうれしいことだよね。

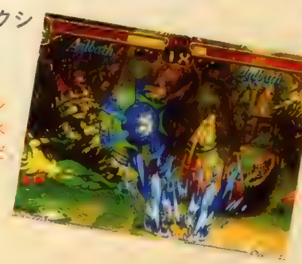
▲かなりセクシーなコスチューム（？）をしているフェリ[illegible]きやかなステージだね





オルバス
AULBATH

マーマンのオルバスは、人魚の男性バージョン。オルバスの住む水中帝国は地底湖にあり、彼のステージでもあるアマゾンの奥地の淡水湖につながっている。オルバスといえば、しゃがみガードができないしゃがみ大パンチ（通称カニパンチ）で有名。体を自在に変形させるアクションが楽しいぞ。



▶色が鮮やかな、オルバスステージ。下の水かちゃんとはねるんだ。

フェリシア
FELICIA

キャットウーマンのフェリシアは、鋭い爪とキック攻撃が得意なキャラだ。弱いキャラながら、そのナイスボディとかわいい顔、仕草で人気が高く、「ヴァンパイア」を遊ぶなら一度はフェリシアでプレイしたくなってしまうのだ。勝ちポーズがとってもかわいいよ。



ビクトル
VICTOR

人造人間のビクトルの攻撃はとってもパワフルで、とくに大パンチや大キックは手足のサイズが大きく変化してとっても迫力があるんだ。

Q ポイント6
メモリーカード

PSの大きな特徴にメモリーカードがあるけど、このゲームも対応を検討中。ゲームの勝敗記録の結果をセーブして残せたりすると対戦が熱くなりそうだね。ぜひ対応してほしい。

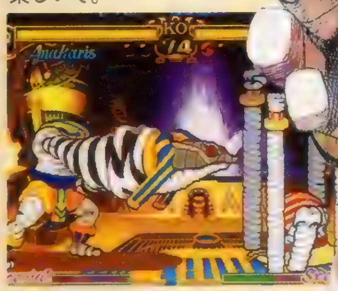


アナカリス
ANAKARIS

アナカリスは、見ての通りのミイラ。登場キャラ中、最もトリッキーなアクションをするキ
ャラで、独特の雰囲気を持っ
ているのだ。アナカリスは
楽しいぞ。



▲ビクトルが造られた研究所か、彼のステージ。



▲重々しい雰囲気を漂わせる、アナカリスステージ。それにしても動きが奇妙だ。



サスカッチ
SASQUATCH

ビッグフット(いわゆる雪男)のサスカッチはとっても愛敬があって、いろいろな大きなアクションで楽しませてくれるキャラだ。彼のステージの背景にいるキャラたちの動きが、これまた細かくてとっても楽しいよ。



◀背景がとってもにぎやかな、サスカッチステージ。戦いを忘れて、背景のキャラを見たくなるよね

Q ポイント7
発売日は

さて、最後に気になる発売日だけど、これがなんと今年の春発売予定! 発表からこんなに早く遊べるなんて、うれしいよね。アーケードでは『ヴァンパイア』の続編が出るみたいだし、これは楽しみだ。

Q ポイント5
ジョイスティック

カプコンは他機種では格闘ゲーム用のCPSファイターを発売しているが、PS版の発売は未定。操作性が好評なだけに、ぜひ『ヴァンパイア』の発売に合わせてCPSファイターも発売してほしいよね。

ヴァンパイア

●ジャンル/対戦格闘ACT●メーカー/カプコン
●発売日/春予定●価格/¥5,800
●対応周辺機器/未定●多人数プレイ/可(2人)


3
ファン待望の第2弾！

WINDOWS版を先取り紹介!!

3×3EYES サザンアイズ ～吸精公主～

ここからPS版が見えてくる!!



パソコンやＰＣエンジンで大ヒットした前作『三只眼變成』の続編として、４月に発売されるデジタルＡＶＧ『３×３ＥＹＥＳ～吸精公主～』。まだパソコンでも発売されていない最新作が、早くもＰＳでも制作することが決定したぞ!! ファン感激の電撃ニュースだ！

今回のパソコン版はＷＩＮＤＯＷＳ専用で登場し、メディアもＣＤ－ＲＯＭに一新！ シナリオは前作をはるかに上回るボリュームと、フロッピーディスクでは表現できない大容量を生かした美しいグラフィックが実現されたのだ。シナリオ構成が前作とことなり、始めに２つ用意されたシナリオからプレイヤーが好きなほうを選び、その後に展開の違うもう一方のシナリオが挿入される形になっている。要するに、２本の大きなシナリオがあるというワケ。しかも、１つのシナリオが前作と同じくらいの長さというんだから、そのボリュームにはビックリだ。もちろん、シナリオは完全オリジナル！ 前作の続編ではなく、まったく新しいストーリーが展開していくのだ。原作ファンにも楽しめる、内容充実の超大作になることまちがいなしだ!! 今回は、パソコン版を中心に『３×３ＥＹＥＳ』の魅力に迫ってみたぞ。

STORY

場所は香港、妖撃社。おなじみの八雲、メイが編集長の綾小路のもと、とても怪しいオカルト雑誌『妖撃』の編集作業に追われていた。一見いつもと変わらぬ風景だが、ある妖魔との戦いで八雲の額に浮かぶ「无」の文字が黒く変色してしまっていた。そんな八雲たちに２つの事件が舞い込もうとしていた!!



※画面はパソコン版です

メインキャラクター紹介!!



今回もゲームオリジナルキャラが登場するぞ！　左で紹介している女の子なんだけど、かわいいでしょ？　この他にも、八雲、パイを始め、原作でおなじみのキャラが登場するのだ。なかでも前作登場しなかったハーンは、「続編を出すときは絶対ハーンを出して！」との熱いファンの願いに応えて、今回登場することになったんだ。八雲とハーンのでこぼこコンビが楽しみだよね。

月花の村で起こった事件を解決するために、八雲のところへやってくる今回のオリジナルキャラ。シナリオ上、彼女はとっても大事なカギを握っているらしい。パイちゃんに負けないくらいカワイイ。

月花 ユイホワ
オリジナルキャラ



ファンの要望に応えて登場！

ハーン

さまざまな秘薬や呪術、アイテムなどを取り扱っている秘術商人のハーン。かわいい女の子に目がなく、パイちゃんにひと目惚れ。ゲーム中の八雲との迷コンビが楽しみだ。



メインキャスト

藤井八雲役	辻谷耕史
パイ役	林原めぐみ
月花役	小森まなみ
李鈴鈴役	折笠　愛
ハーン役	西村智博

WINDOWS専用ゲーム！

今回の「吸精公主」は、WINDOWS専用ゲームとしては初と言っていい本格的なソフトなのだ。WINDOWSは従来のDOSと違い、いろいろなことができる可能性を秘めた分野ということで、さきがけになるようにと、まだあまり普及していないWINDOWS専用として発売することに決定。

この「吸精公主」がヒットすると、これからパソコンゲームはWINDOWSが主流になっていくかもしれないね。実際、このゲームを機会にWINDOWSを始めようというファンが多いようだ。

WINDOWSを使うと何がいいか？まず色数が従来の16色から256色同時発色が可能になる。また、アニメーションの再生に関してもWINDOWSの機能を使用することで、スムーズな処理を実現することができるんだ。

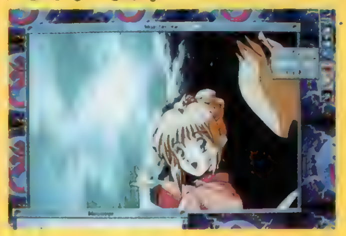
また、4月5日に先行発売されるプレミアム版には、設定資料集とCD（MIDIミュージックサントラ＋キャラ紹介＋声優インタビュー）が付いてくる特典を予定しているぞ。これは、一般の家庭用ゲーム機にはない、パソコンならではのおいしい特典だね。



▲メッセージウインドウなどは、画面上を自由に移動させることができるんだ。

256色の美しいグラフィック！

パソコンといえば、やっぱり高解像度の美しいグラフィックだよネ。このゲームではWINDOWSの機能を生かし、256色でグラフィックを描いているのだ。前作もきれいだったけど、今回のグラフィックを見るとその美しさの差は歴然としている。こんなきれいな画面でかわいいパイちゃんや『3×3EYES』キャラが見れちゃうんだから、ファンにはたまらないよね。



▲さすがパソコン版。高解像度のグラフィックはやっぱりキレイだよね。



李鈴鈴

香港にあるオカルト専門雑誌社、妖撃社の編集長。八雲たちと知り合ってから、妖怪退治も引き受けるようになった。金銭面で厳しく、今回も金勘定に忙しいようだ。



主人公 藤井八雲

前作ではワキ役だったが、今回は堂々と主役になった八雲。パイちゃんを人間にするために、妖魔を相手に戦ってきた。



パイ

みんなのアイドル、パイちゃん。ご飯を食べてはすぐ寝ちゃうため、〝妖怪食っちゃ寝〟と呼ばれているのだ。かわいいよネ。



ベナレス

闇の世界を統べる鬼眼王シヴァの无、ベナレス。今回のオリジナルシナリオで、どんな関わりを持ってくるのか気になるところ。八雲との戦闘シーンはあるのかな？

アニメーションがすごい！

今回もアニメーションに使用されるキャラや背景を含む素材は、アニメ制作集団の南町奉行所に依頼して、通常のアニメーションの制作過程とまったく同じ作業で作業が行われているんだ。これも、WINDOWSの動画再生技術がTVやOVAのようなアニメーションを可能にした結果なのだ。ということは、パソコン上で「3×3EYES」のキャラたちが、OVAのようなイキイキとしたアニメーションで見れちゃうワケだ。



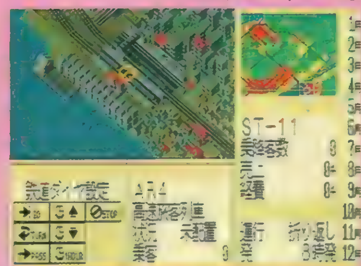
▲画面が切り替わり、アニメーションするんだ

3×3 EYES (WINDOWS専用版)
〜吸精公主〜
●ジャンル／AVG●メーカー／日本クリエイト
[プレミアム版]●発売日／4月5日●価格／¥13,800
[通常版]●発売日／4月下旬●価格／¥10,800

そしてPS版は？

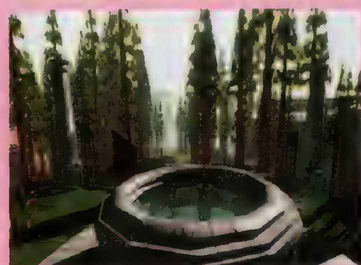
さて、最新作の「3×3EYES」はどうだったかな？ こんなにすごいゲームがPSで遊べちゃうなんて、ユーザー冥利に尽きるというもんだネ！

ここでは、今回紹介した「吸精公主」の特徴がPS版ではどうなるのかを予想してみたぞ。すでに発売中の他のソフトを見れば、PSでどこまでできるのかだいたいわかってくるよね。あとは発売時期なんだけど…。これは、まずパソコン版が発売されてからということなので、気長に待ちましょう。



[illegible]

画面上にウインドウが開くタイプは、「A.Ⅳ.」があるから再現できそう。画面のレイアウトは、PS版で変更される可能性がありそうだ。



グラフィック

パソコン版の256色を使用したグラフィックは、問題なく移植されそうだ。PS版だけのオリジナルグラフィックなんかが入るとうれしいよネ。



アニメーション

動画再生はPSでもいろいろなソフトで使われているから、コレも大丈夫。もしかすると、パソコン版より大きな全画面サイズでアニメーションするかも。



サウンド

このゲームはBGMの種類が豊富なため、すべてCDの音で鳴らすのはちょっと無理みたい。キャラのセリフは、PS版でもちゃんとしゃべるよ。

3×3 EYES (プレイステーション版)
〜吸精公主〜
●ジャンル／AVG●メーカー／エクシング
●発売日／7月予定●価格／¥7,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可



宇宙世紀0079…白いモビルスーツが大地に立つ！　戦いが始まる！

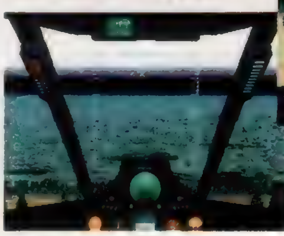
全国10億人のガンダムファン待望のＰＳ版がついにその全貌を現した！

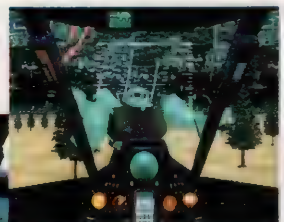
超リアルに表現されたガンダムのコックピットビジュアルシーンなどその魅力のすべてを一挙公開！

機動戦士 ガンダム急発進！

ここまでやってくれれば、ほとんど文句ナシ！　というくらいに、ビジュアルシーンや戦闘画面などは超リアル。着々と仕上がっているぞ。ポリゴンで描かれたモビルスーツもＴＶアニメで見た形そのままだし、色あい雰囲気もバッチリ！　これで効果音やＢＧＭ、そして音声なんかも入ったら…まさに感謝感激で涙モノって感じなのだ。現段階ではその辺の（音関係）情報はまだなので、続報に期待していてほしい。

▼コックピットを再現したメイン画面では、地面を見上げたり見おろしたりすることもできるぞ。敵の動きに合わせて方向を変えろ！





▲外にいる敵は中央のメインカメラに表示される。ガンダムの武器はビームライフルにマシンガン、バズーカも登場する。



モビルスーツも続々生産中!!

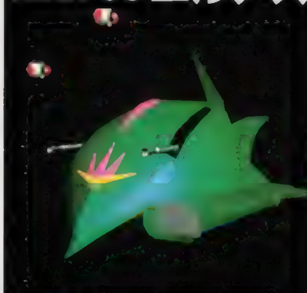
連邦軍のモビルスーツで登場するのはガンダム１機だけ。でも敵、ジオン軍はＴＶアニメで登場したモビルスーツやモビルアーマーがぜ〜んぶ、しかも完全に再現されて登場するらしいぞ。それぞれの名場面での戦いも、一段と盛り上がっちゃうのだ。

MS-06 ザク



▲宇宙、地上用として量産されたジオン軍の主力ＭＳだ。

MAN-08 エルメス



▲ララア・スン専用のモビルアーマー。ビットも再現！

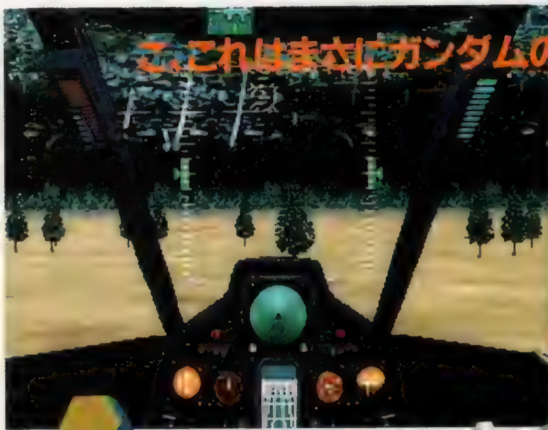
MS-09 ドム



▲黒い三連星として、ゲーム中盤くらいに登場するぞ。

メイン画面はコックピットからの視点なのだ!

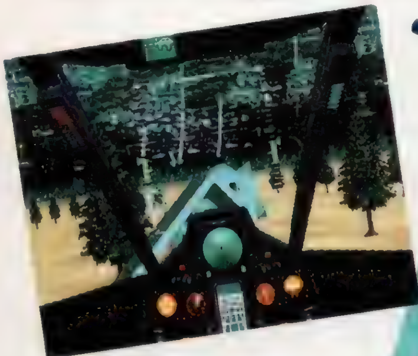
かなり以前に公開されたバージョンでは、ガンダムを背中側から見た視点だったけど、この新しい画面を見て超ビックリ！　なんとＴＶアニメで見たガンダムのコックピット、そしてパイロットの視点そのままのシステムが採用されているのだ。この視点での操作は、まさにアムロ・レイ！　ガンダムいきまーす!!って感じだぞ。戦闘になれば中央のメインスクリーンに敵が映し出され、武器を選んで攻撃することができる。激しく動き回る敵ＭＳが目前に迫ってくると、思わず〝うぉ〜！〟と叫びたくなるくらい臨場感たっぷりなのだ。



▲細かい計器類もバッチリ再現されているのがイカス！



◀これがコックピット。操縦桿を握って戦いの中へ…。





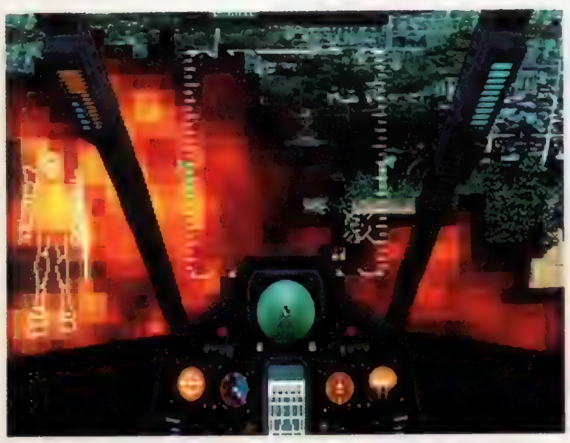
▲▶少し離れたところをチョロチョロ動き回るジオン軍のザク。と思っていたら、いきなりマシンガンを構えて目前に立ちふさがった！

ザクが目の前に迫る

アムロ=パイロットはキミだ!!



◀めまぐるしく変化する画面展開にビックリ！　そうしているうちにキツーイ一発をあびてしまった。ドッカ〜ン！　視界が爆発でうまる。



RX-78 ガンダム

▶もうおなじみの連邦軍のＭＳ。ＴＶアニメでは〝白いヤツ〟と呼ばれジオン軍から恐れられていた。今回のパイロットはアムロ…、じゃなくてキミ自身！新たな物語を創り上げよう。



ステージ間のビジュアルも充実

ポリゴンで描かれたビジュアルシーンも、ファンの期待をまったく裏切らないクオリティで展開するぞ。まさにＴＶアニメさながら…、いやそれ以上のダイナミックなムービーがＰＳの機能でバッチリ再現されているのだ。今回紹介した数点のビジュアル画面を見てもらえば、そのへんは十分わかってもらえるんじゃないかな。デモビジュアルはオープニングやエンディングにはもちろんのこと、全12ステージの戦闘前にも必ず平均15秒くらいのものが用意されている。その合計時間はなんと約15分！　しかも、ナレーションまでちゃんと入るらしいぞ。とにかくこれだけでも、単なるアニメビデオとして十分楽しめちゃうデキ？



オープニングビジュアル&

スペースコロニーサイド7内での戦いなのだ！

ステージ1はTVアニメと同じ設定！

全12ステージで展開する戦いの中で、そのオープニングでもあるステージ１に注目してみよう。このステージはＴＶアニメの第１話〝ガンダム大地に立つ〟をモチーフにしてあるぞ。敵はサイド７に侵入した２機のザク。キミは制限時間内にザクを撃破できるか…!?

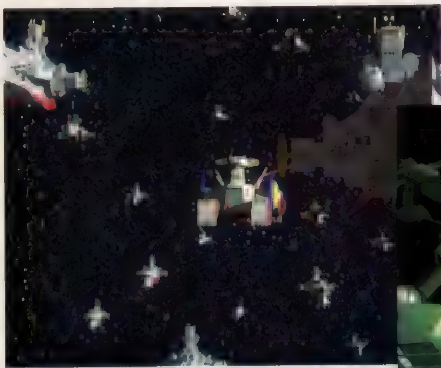
▼サイド７内に２機のザクが侵入！　１機はいきなりコックピットから見える位置に登場するぞ。いざ戦闘開始!!



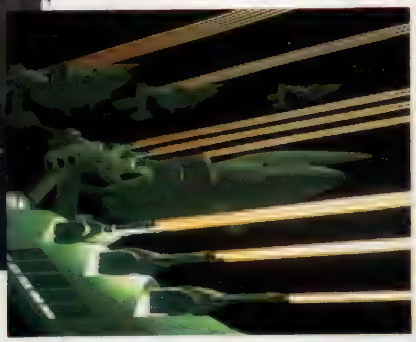




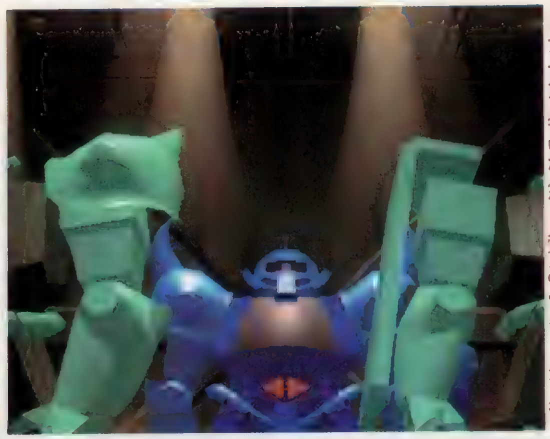
各ステージは特別なイベントがあるステージを除いて左の図のような流れで進行していくぞ。ステージ1の場合はザクを倒さなくても制限時間の5分を生きのびればステージクリア。でも5分以内にザクを撃破すれば、ボーナス得点がもらえるのだ。時間によってゲーム展開が変化するので、何度も楽しめそうだね。



▲ソロモン攻略に向けて集結する連邦軍の主力艦隊。ゲームでも壮絶な戦いになりそうだ。



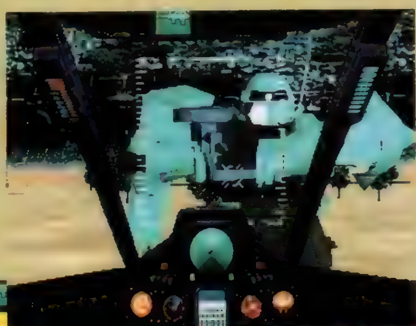
▼ジオン軍の主力戦艦、ムサイが一斉砲撃を開始！　画面いっぱいにド迫力のアニメーションが展開するのだ。このシーンはＴＶアニメよりカッコイイかも…。



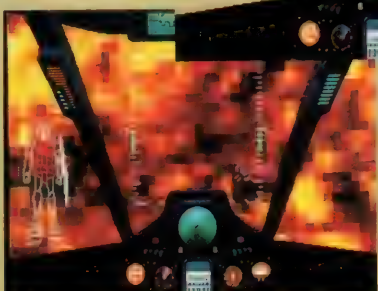
◀ランバ・ラルが乗り込むグフと2機のザクが出撃！ＴＶアニメを見ていた人なら見覚えのあるシーンだよね。

注目のステージ構成に迫る！

ステージ2は大気圏突入！
シャア専用ザクが行く手をはばむ！



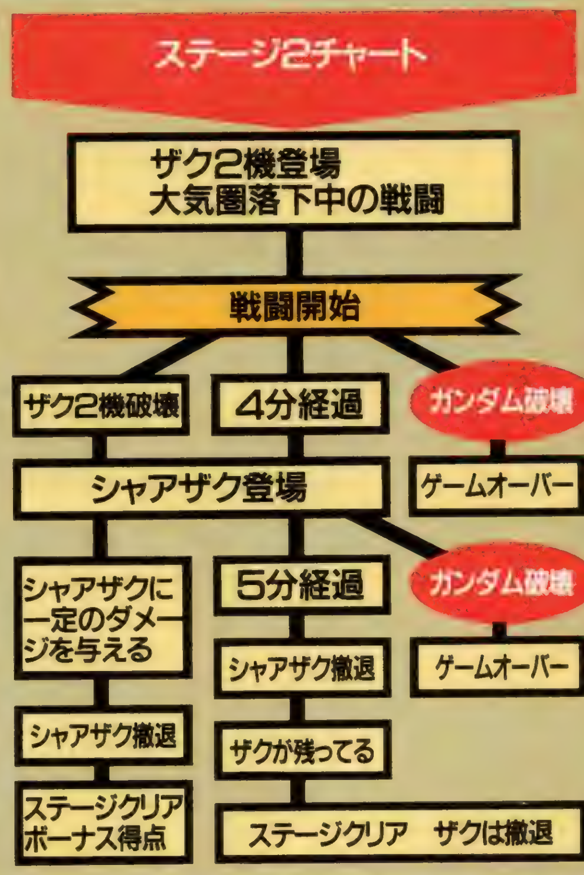
▶１機を倒したのもつかの間、もう１機がいきなり目の前でマシンガンを構えて出現。ガンダムの武器はビームライフル、バルカン砲、そしてビームサーベルだ。さてどーする!?



◀うわ〜っ！　考えている間に攻撃を受けた。ダメージを受けた部分は、画面左側に表示されるぞ。



▼ザクの爆発パターンも多彩だぞ。動力パイプをブチ切ったりすることはできないのかな〜？



機動戦士ガンダム

●ジャンル／3DSTG●メーカー／バンダイ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

鉄拳 TEKKEN™



SCEとナムコがアーケード用に共同開発したシステム11。プレイステーションの上位バージョン的存在にあたるこの基板で作られた最初の作品が、この『鉄拳』だ。今月はアーケード版でウワサになっている隠し技などの最新情報を交えて紹介していこう。PS版画面もついに登場だ!!

世界最強を決める戦いが、間もなく始まる！

基本システム



◀上段ガードと下段ガードも使い分けよう

方向レバーと４つのボタンでキャラを操作していく。ボタンがそれぞれ右パンチ（以下Ｐ）、左Ｐ、右キック（以下Ｋ）、左Ｋに対応しているのが特徴的だ。

投げ技は左Ｐ＋左Ｋか右Ｐ＋右Ｋで出せる。どちらの投げ技が使いやすいかチェックしておこう。

レバー２回でステップインするが、ダッシュするにはもう１回（計３回）レバーを入れる必要がある。これも覚えておこう。



▲投げ技は左右いずれかのＰ＋Ｋで、他の投げを持っている者も多い

起き上がり方



◀レバーを下に入れるとしゃがみキックになる



◀レバー頭方向＋左右Ｋでこんなこともできる

レバーやボタンを押さない限り、いつまでもダウンし続けているので注意が必要だ（これを利用し、起き上がりに技を重ねようとする相手の裏をかくこともできる）。キックボタンを連打すれば起き上がりキックを出すが、この時にレバーを前後に入れておくことで前転や後転後にキックを出すこともできる。相手の動きをよく見て起き上がり方を決めよう。

技の中には特殊な効果があるものも…

ガード不能技

間合い内にいる相手に必ずダメージを与えられる技。ただし出るまでの時間が長いので、その間に間合いの外に逃げられてしまうことも多い。相手の起き上がりに出しておくなどのテクニックが必要になる。





ひるみ技

ガードさせたり、当てたりすると、相手の動きが止まってしまう技がある。この技で相手の体勢を崩し、すぐに強力な攻撃を叩き込むのが常套手段だ。ガードさせるだけでひるむものと、当てないとだめなものがある。

ダウン攻撃

レバーを上に入れて右Ｐを押すのがもっともオーソドックス。だがしゃがみ左Ｋにもダウン攻撃として効果があるし（相手によって決まりにくいものもある）、下段攻撃用の技の中にも利用可能な技が存在する。





10連コンボ

10もの技を連続して出す特殊な攻撃方法。ただし、すべての技が入ることはないので過信は禁物だ。基本は「タイミングよく押す」だが、キングの場合、左Ｐと右Ｐを同時に連打することで最初の５連を出すことができる。

 ※画面はアーケード版のものです（Ｐ.29の下２点以外）

アーケード版で8キャラの能力をチェック！



三島一八 KAZUYA

三島流喧嘩空手の使い手だけあって、実戦向きの技をいくつも持っている。ダッシュ後にアッパーを決める風神拳、相手の足元を襲う奈落払い、3種類ある踵落としなど。これらの技をうまく使い分けて相手を惑わせていこう。



◀風神拳が入ったら、相手が空中にいる間に追い打ちを決めよう。



▶踵落としは3種類もある。動きが似ているだけにうまく使い分けたい。

破砕蹴はダウン攻撃として使う機会の多い技だ。コマンド最初の「→」は無理に意識しなくてもいいようなので、最初から「↗」のつもりで入力しよう。

特殊	カズヤ	
	超ばちき	→ →
ダ	ワンツーパンチ	
	螺旋襲刃脚	↗
	風神拳	→ ↓ ↘
ひ	空斬脚	→ → →
	右踵落とし	→

特殊	カズヤ	
ひ	踵落とし	座りから立つ途中
	閃光烈拳	
ダ	破砕蹴	→ ↗
	雷神拳	→ ↓ ↘
	鬼哭連拳	
	ダブルアッパー	↘
ダ	骸割り	ジャンプ中
	奈落払い	→ ↓ ↘
ひ	左踵落とし	ダッシュ中

これが10連コンボ！ → ➡

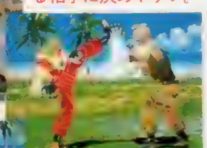


ポール PAUL

崩拳は威力が大きい。だが、空振りした時のスキも大きいので、必ず相手に当たる位置で出すようにしよう（ガードさせればOKだ）。三宝龍は上、中、下段を使い分けることで翻弄することができる。相手の裏をかいて決めたいところだ。



◀崩拳はしゃがんでいる相手に決めやすい。





▲三宝龍はこの後が大切。どこを狙う？

◀ダウン攻撃は岩石割りが使いやすい。

また、10連コンボの前半5つだけを出すのもなかなか効果がある。

特殊	ポール	
	巴投げ	←
	裏当て	→ →
	ワンツーパンチ	
	飛天脚	↗
	崩拳	↓ ↘ →
	PKコンボ	
	PDKコンボ	↓

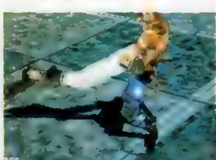
特殊	ポール	
	落葉	しゃがみながら
ひ	あびせ蹴り	→ →
	葉桜	しゃがみながら→
ダ	岩石割り	しゃがみながら
	三宝龍上段	→ →
	三宝龍中段	→ → →or↘
	三宝龍下段	→ → ←or↙
	瓦割り	しゃがみながら
	瓦割り崩拳	瓦割り中→

これが10連コンボ！



キング KING

プロレスラーだけあって投げ技が豊富だ。しかし、威力はあるが出しにくいツームストン、ハデだがその後の攻撃が続かないジャイアントスイング、といったようにどの技にもクセがあるので注意。↘右Pで出せるエルボーは、ガードした相手をひるませることができるので便利。



◀もっとも豪快な投げ技といえるジャイアントスイング。



▶フランケンシュタイナーはダウン攻撃としても使えるのだ。

特殊	キング	
	DDT	↙ ↙
	ツームストン	↙ →
	ジャガードライバー	↓ ↘ →
	ジャイアントスイング	→ ← ↙ ↓ ↘ →
	ワンツーパンチ	
ひ	サテライトドロップキック	走り中
	12アッパー	
	ジェイルキック	→ →
	ドロップキック	→ →

特殊	キング	
	ナックルボム	↗
ダ、ひ	アリキック	座り前進始め
ダ	エルボードロップ	ジャンプ中
	スマッシュアッパー	→ →
ダ	ダブルニードロップ	↗
ダ	フランケンシュタイナー	↘
ダ、ひ	フライングクロスチョップ	→ →
	ダイナマイトアッパー	しゃがみから→
	ミドルスマッシュ	→ →レバー離す

これが10連コンボ！

※コマンド中の矢印の、「→」はその方向にレバーを入力し、「➡」はその方向にレバーを長めに入力するという意味です。

※コマンドはすべて右向きのものです。特殊欄の「防」はガード不能技、「ダ」はダウン攻撃可能技、「ひ」はひるみ技をそれぞれ表しています。（編集部調べ）



ニーナ NINA

彼女は様々な連続技を持っている。ワンツーパンチやアッパー＋ストレートからは、４つのボタンすべてが繋がるのだ。個別の技ではニールキックがなかなか役立つ。そのまま使ってもいいし（ガードさせても相手はひるむ）、ダウン攻撃にも使えるからだ。

今回はまだ紹介できないものの、彼女には秘密の連続攻撃が用意されている。それを探すのも楽しいかも……。



◀投げ技では抱え込み肘打ちの威力がすごい





▲ニールキックは対ＣＯＭ戦で特に役立つ

◀これがガード不能技のデビルシザースだ。

特殊	ニーナ	
	抱え込み肘打ち	↘ ↘
	首刈り投げ	→
	ワンツーパンチ	
	レバー入れワンツー	→ →
	トリプルスマッシュ	
	ダブルスマッシュ	
	PKコンボ	

特殊	ニーナ	
	PDKコンボ	↓
ダ、ひ	ニールキック	→ →
	キックコンボ１	
	ラピッドキックコンボ	↘
	アッパー＋ストレート	↘
ダ	ハンティングキックコンボ	前小ジャンプ
	特殊	立ち上がり中に
	ボーンカッター	→ → →
	バックナックルコンボ	↘
防	デビルシザース（↑↑でキャンセル）	↙
	双掌破	→ →

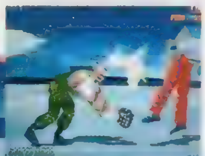
これが10連コンボ！



ジャック JACK

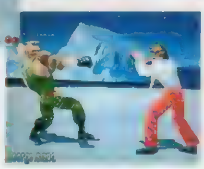
投げ技も多数持っているジャックだが、破壊力バツグンのパンチ攻撃（ハンマーナックル、ダブルハンマー等）が彼の持ち味だ。ガード不能技のギガトンパンチは５回まで腕を回せる。威力のアップした５回目を当てると一気にＫＯできるぞ。

▶力任せに殴りつけるハンマーナックル。





▲ヒッププレスは強力なダウン攻撃だ。



▶ギガトンパンチは、まず当たらない（笑）。

特殊	ジャック	
	パイルドライバー	↙ →
	バックブリーカー	↓ ↙ ←
	ピラミッドドライバー	↓ ↘ →
	ハンマーパンチ起き	ダウン中
	パンチコンボ	↙ ↘
	ストレート＋エルボー	
	ハンマーコンボ	
ダ	ハンマーナックル	↘
	ダブルアッパー	立ち上がり中に
	ダブルハンマー	立ち上がり中に
	スイングＬナックル	↘

特殊	ジャック	
	スイングＲナックル	↘
	メガトンパンチ	← ↙ ↓ ↘
	パワーシザース	→ →
ダ	ヒッププレス	↗
	ワイルドスイング	しゃがみながら →
	ボディープレス	↗
	ブラッドファン	ヒッププレス後
	ブラッドファン	ヒッププレス後
	その場しゃがみ	↓
	ハンマーラッシュ	しゃがみながら
防	ギガトンパンチ	← ↙ ↓ ↘ →

これが10連コンボ！ ↓



ロウ LAW

同じボタンを連打するだけで連続技が出るため（右Ｋを除く）、初心者にも扱いやすいキャラといえるだろう。ただし、これらの技だけではスキだらけになるので、適度にドラゴンローやステップインミドルキックといった技を交えて戦おう。

三連ハイの３発目は、レバーを→に入れることで中段蹴りに変化するぞ。



◀ドラゴンスラッシュはコマンドが難しい。だが、役立つ攻撃だ。



▶ドラゴンファング。技のモーション中にキャンセルさせることもできる。



◀左連拳は５発まで連続して出せる上段の攻撃だ



▶三連ハイは、２発で止めるフェイントも使おう。

特殊	ロウ	
	ドラゴンニー	→ →
	ワンツーパンチ	
	レバー入れワンツー	→ →
	サマーソルトキック	↓ ↑

特殊	ロウ	
	スピンキックコンボ	
	左連拳	
	ドラゴンナックルコンボ	→
	ドラゴンナックルコンボ	
	サマーソルトドロップ	↓ ↑
	ドラゴンロー	しゃがみながら
	三連ハイ	
ダ	スライディング	しゃがみから↘↘
防	ドラゴンファング（↑↑でキャンセル）	↙
ひ	ドラゴンスラッシュ	→ → →
	ステップインミドルキック	↘

これが10連コンボ！ ↘



ミシェール
MICHELLE

投げ技が少ないので、打撃技をメインに組み立てていくことになる。通天砲はもちろんのこと、斬捶からの通天砲、右Kからの前掃十字把……といった攻撃ができるようになればかなり戦えるはずだ。彼女独特の技に背面取りがある。文字どおり相手の背後に回る技で、この後にジャーマンを決めることができるのだ。







◀崩捶が決まれば大纏崩捶も決めることができる。狙おう！



▶後掃腿からは穿弓腿を出すこともできる。間合いには注意。

特殊	ミシェール	
	通天砲	LP LP LP
ダ	前掃腿	しゃがみながら LK
ダ	前掃十字把	しゃがみながら RK LP
ダ	前掃連腿	しゃがみながら RK RK
ダ	前掃扇腿	しゃがみながら RK ↓ RK
	蒼空砲	立ち上がり中に RK

特殊	ミシェール	
ダ	烈震踏	ジャンプ LK+RK
	斬捶	立ち上がり中に RP
ひ	突双掌	→ → LP+RP
	崩捶	↘ RP
	大纏崩捶	崩捶ヒット中に LP
	トーキック	↘ LK
ひ	背面取り	RP ヒット後 ←
	ジャーマン	背面取り中 LP+RP
ダ	後掃腿	しゃがみ前進始め RK
	穿弓腿	後掃腿中 LK
防	防絶招通天砲	← ← ⬅ LP

これが10連コンボ！ RP LP LP RP LK LK LK RK RK LP



吉光
YOSHIMITSU

技の種類こそ他キャラに比べて少ないものの、使える技をいろいろと持っている吉光。忍法卍葛からの忍法卍茭、倒木蹴という連続攻撃以外にも、相手をしゃがませておいての飛び膝蹴りに斬哭剣をつないだり、相手の起き上がりに絶鳴剣を重ねたりと、強い（ずるい？）攻撃パターンを持っているのだ。10連コンボの８連以降がガード不可能になっている点もおいしい。







▶忍法卍葛と忍法卍茭は、回転しつつ攻撃する技。回転しすぎると自分が目を回してダウンするので注意(笑)。



◀中段攻撃の飛び膝蹴り。相手がしゃがんでいると効果大。



▶斬哭剣と絶鳴剣はガード不能技。どんどん狙っていこう。

特殊	吉光	
	忍法陽炎	→ → LK+RK
	忍法草薙	忍法陽炎中に LP+RP
	忍法卍葛	⬅ LP 連打
ダ	忍法卍茭	⬋ LK 連打
	三散花	RK RK RK
ダ	忍法卍車	↗ LK+RK
	飛び膝蹴り	→ → RK
	倒木蹴	忍法卍茭中に → RK
防、ダ	斬哭剣	↙ LP
防	防絶鳴	← ← LP
	剣稲妻	LK RK

これが10連コンボ！ LP RP LP RK RK RK LP LP LP LP

PS版画面写真初公開!! 内容に＋α（プラスアルファ）が!!

「鉄拳」はシステムIIで開発されたゲームだけに、移植度の高い（アーケード版とほぼ同じ）ものに仕上がるのはまず間違いないだろう。さらに、ＰＳ版はオープニングやエンディングにオールＣＧのデモムービーを使用する予定だというから、アーケード版以上のデキになるかもしれないぞ！　ロウの１Ｐ側とキングの２Ｐ側のコスチュームもドレスアップするというし、ＢＧＭもバージョンアップするらしい。さらには、ウラワザを使うことで使えるキャラが増えたりもするらしい。ということは、あのメチャクチャ強いアンナやアーマーキング、はてはクマまで使ってプレイできるかも(笑)。





これがPS版の画面だ！

鉄拳

●ジャンル／対戦ACT●メーカー／ナムコ
●発売日／3月31日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／ネジコン使用可／●多人数プレイ／可（2人）



恐怖の裏側にグッと迫る

話題のマルチシナリオAVG『東京SHADOW』
今月は主演の宝生舞ちゃんがゲームを斬るぞ！

東京SHADOW

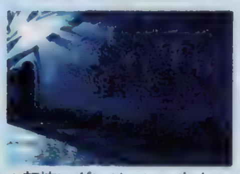
システム再チェック

さて、本編の「東京ＳＨＡＤＯＷ」はＰＳ用マルチシナリオＡＶＧ。ジャンルはホラー。同名の原作単行本が小社から刊行されているので知ってる人も多いんじゃないかな。人の奥底に隠された恐怖の感情に、プレイ中、ドキッとさせられること間違いなし。





▲渋谷の街が実写取り込みでリアルに表現される？



▲超怖いダンジョン。歩くのがイヤな感じ。

菊池あゆみちゃん



「東京ＳＨＡＤＯＷ」には３人の女の子が登場する。菊池あゆみちゃんは良家のお嬢さん役。おとなしめで守ってあげたい系なのだ。でも、ストーリーによっては、悪女になっちゃうことも…。

■シナリオ

シナリオは選んだ選択肢によってドンドン変わっていく。当然エンディングもいく通りも用意されていて、すべての結末を見るには何度もプレイしないと。

■ダンジョン

ＰＳの能力を生かした超美麗なＣＧで構成されるダンジョン。「東京ＳＨＡＤＯＷ」はメイン舞台である渋谷と、このダンジョンでストーリーが進んでいく。

東京SHADOW シャドウ

●ジャンル／AVG●メーカー／タイトー
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

PHOTO/弘瀬秀樹・江尻宏明 スタイリスト/奥田ひろ子 ヘアメイク/下端吉範 衣装協力/WOODEN DOLL（TEL 03-3423-0417）

宝生舞ちゃんの ゲームで参上



舞ちゃんの好きなソフトは？　たくさん発売された中からベストを探索する！　ＰＳの魅力を徹底分析（笑）
ゲームをそんなに知らない女のコは、ＰＳのゲームに何を感じるんだろう？

★オープニングがキレイですねぇ…

──まず最初は、ＰＳの印象から。どうです？

宝生舞ちゃん（以下・舞、敬称略）：ゲームが始まる前がスッゴクキレイですよねぇ。それにコントローラが軽くて持ちやすい上に、方向ボタンも押しやすいです。

──家とかで、ゲームをプレイする機会は？

舞：ゲームセンターはたまに行きます。友だちと一緒に。家では、12月に手に入れたＳＦＣで遊んでます。

──どんなジャンルのゲームが好きですか？

舞：アーケードだと、車系ですね。というか、それしかやんないです。「ちっと勝負する？」って感じで友だちと燃えるっていう。負けそうになるとぶつかっておわらせたりして（笑）

──負けずギライ？

舞：う～ん、どっちかっていうと、ひそかに練習をつむタイプですね。



▶[illegible]

★リッジレーサー

舞：うっわー絵がキレイですねぇ。ゲーセンと同じですよねぇ。

（ゲームプレイ。初めてのプレイに関わらずかなりうまい。１回目４位、２回目３位）

──う、うまいですね。

舞：車系は得意なんですよ。日頃、鍛えてますから。はやく普通免許も取りたいし。

──でも、アーケードだとハンドル、ＰＳはコントローラだからかなり操作感が違うハズなんだけどなぁ…。

舞：なんとかなっちゃいました。

（壁とのクラッシュもほとんどなし）





▶[illegible]見つめられただけで、何でも信じてしまいそうな説得力があるんだよね　東京ＳＨＡＤＯＷのオーディションでもその「瞳」の力は多くの審査員を魅了した[illegible]

★闘神伝

舞：キレイなんだけど…この手は苦手ですね。あっ、このじじいがいいなぁ。いいですよね、じじい。なんか酔拳みたいで強そうじゃないですか（笑）。あっなしだよそんな石ので叩くの。必殺技を言う前に動いてちょうだいって感じ。げげっ…落ちてもダメなんですか？　これ？

──ダメです（笑）。

★雷電、極パロ

舞：こ、こういうのは…ちっと苦手ですねぇ。反射神経が鈍いんじゃないんですけど、なんか苦手で。ただ、「極パロ」はギャグっぽいところが好きなんで、はまっちゃうかも。

──ゲーム自体は好きですか？

舞：好きですよ。ＳＦＣもやり始めたばっかりだから、ゲーム歴は浅いですけど。こないだ、ゲームセンターでＦＩやってたら、置き引きにあって。『スーパードンキーコング』を盗まれちゃったんですよ。トホホですよもう。財布は戻ってきたけど、ソフトはなくて。ガックリ。

──ＰＳのソフトはプレイしてみてどうでした？

舞：なんか…ゲームというより、映画とかドラマって感じがしました。あたしの知ってるゲームとちょっと違うゾって。なんか「東京ＳＨＡＤＯＷ」がスゴク楽しみになっちゃったです。



▼舞ちゃんが持つとコントローラも輝いて見える？　ＳＦＣに比べて使いや[illegible]



アイドル雀士 スーチーパイ Limited



PSユーザーだけに許されたオリジナルグラフィック!!



お待ちどうさま ついに発売よ!!

発売日も決定して、いよいよヒートアップしてきたPS版『スーチーパイ』。他機種でもいろいろ発売されているこのゲームだけど、PS版ではなんと他では見ることができないオリジナルグラフィックが用意されているのだ。この他にもオリジナルモードが追加されていたり園田健一原画集が付いていたりと、ファンは絶対見逃せないぞ！ コレは買うっきゃない!!



◀サウンドテストでは、声優さんのインタビューを見られる。





水野佑紀

[illegible]

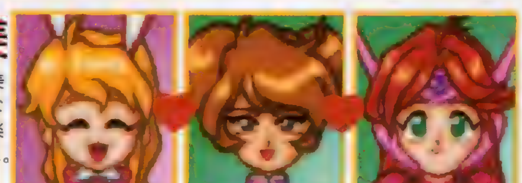


片桐志穂

おとなしいタイプの女の子で、[illegible]の志穂。得意手はドラで、[illegible]が上がると高得点だ。

佐々木留美

看護婦さん志望の留美は、チャンタが得意手なんだ。いろんな悩みや楽しい診察をしてくれるよ。水着姿がセクシー❤

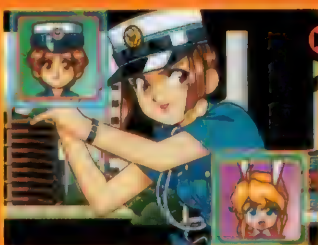


演出＆キャラが抜群の美少女麻雀の決定版!!

業務用の楽しいシステムはそのまんま!

このゲームは、今までの脱衣麻雀のように麻雀で勝つと女の子が服を脱いでくれるんだけど、ひと味もふた味も違う魅力があふれているのだ。キャラデザインはあの園田健一氏ということで、キャラクターのかわいさは保証付き！　ゲーム途中で入るデモシーンでは楽しいキャラクターの会話（もちろん肉声）が聞けちゃうし、お助けアイテムを手に入れるミニゲームなど、い〜っぱいお楽しみ要素がつまっているぞ。

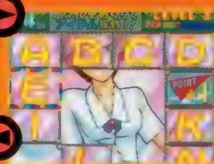
またこのゲームには独自のシステムが採用されていて、ポイントアイテムを集めるとキャラクターのレベルが上がってツモがよくなったり、エンディングに関わってくるのだ。エンディングはキャラクターごとにバッド、ハッピーの2種類あるぞ。

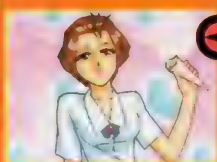


▲対戦相手との会話デモ。楽しい会話が、有名声優さんの肉声で聞けちゃうぞ。



▲これが麻雀画面だ。キャラの顔がいろいろ変化する。





◀▲相手の持ち点をゼロにするか、パネルマッチをクリアすると女の子のムフフなグラフィックが見れちゃうのだ。

PSオリジナルモード"フリー対戦"!!

PS版の目玉は、なんといってもこのPSオリジナル"フリー対戦"だ。このモードでは、ストーリーモードの会話デモのみに登場するキャラクターを含む全16人の中から好きな女の子を選んで対戦することができるのだ。お気に入りのキャラクターが使えなかった人には、うれしいモードだね。もちろん、「ポン」や「リーチ」のボイスやブツブツつぶやく個性的なセリフもちゃんと入っているぞ。





▲▶いつでも好きなキャラと対戦できちゃうなんて、これは便利なモードだよね。キャラの中には、キョウコもちゃんといるぞ。



天野麻衣

ウエイトレスをしている[illegible]は、アシコが得意手。見た目通りのナイスプロポーションなのだ。



河本小百合

ちょっと変わったバニーガール。自分をうさぎだと思いこんでいるの。[illegible]



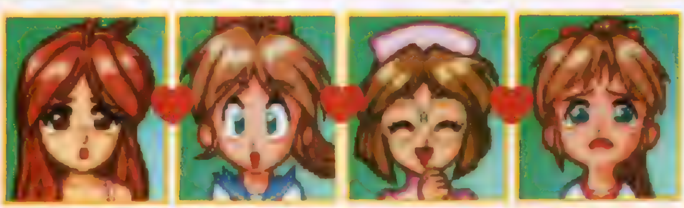
南條理恵

アブナイOLの[illegible]は、[illegible]が得意手。彼女の積み込みなら、トリプル役満も狙えちゃうのだ。



西野絵利佳

婦警さんのコスプレをしている[illegible]。彼女は[illegible]が得意手で、上がりやすいキャラだ。



アイドル雀士

スーチーパイLimited

●ジャンル／麻雀●メーカー／ジャレコ
●発売日／3月10日●価格／¥6,900●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

PS初の本格派ファンタジーRPGを徹底分析!!

アーク ザ

RPGファンの期待高まる『アーク　ザ　ラッド』は、新システムを搭載した超大
さらにこのゲームの開発者インタビューから新情報を聞き出すことにも成功したぞ。

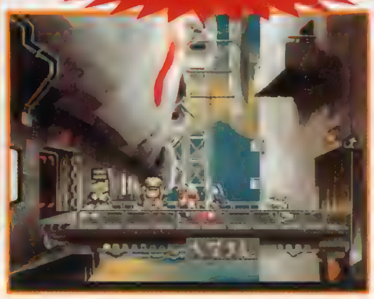
この春の話題を独占する超大作RPGの3大ポ

このゲームは、5月発売の第1部と12月発売予定の第2部から構成される2部構成の超大作RPGだ。もちろん、「I」と「II」は単独で遊ぶこともできるけど、メモリーカードによる「I」から「II」へのデータ転送も可能になっているぞ。他にも斬新なシステムとして、見下ろし型のマップから画面切替えなしにバトルに突入するフィールドバトルを採用。自然なバトルへの移行を可能にしている。音楽はT－SQUAREの安藤まさひろ氏がオープニングなど4曲を作曲。演奏はロンドンロイヤルフィルハーモニーオーケストラが担当するという超豪華版だ。



▲美しい音楽によって演出されるイベントの数数。やはりRPGはこうでなくちゃね。

PS初の本格ファンタジー巨編


◀国家間を移動する飛空挺など、乗り物もこのRPGの魅力のひとつだ。

POINT 1 史上初の完全キャラクター転送システム!!

成長させた主人公のデータをメモリーカードにセーブしておくと、年末発売予定の第2部にそのデータを持ち越して使用できるぞ。しかも、主人公のレベルだけではなく、セーブ時に持っていたアイテムなどもそのまんま継続できるのだ。これは画期的なシステムだね。


◀『II』のために、とことんレベルを上げても損しないのだ。


▲隠しアイテムもあるので、クリアしたあとに探して、『II』で使うという遊び方もできるぞ。

育てたキャラクターが『II』で使えるのだ!!

STORY

人が世界の支配者は自分たちであるというおごりを持ってから、1000年の月日が過ぎようとした時、突如モンスターが現れ暴れ始めた。精霊の恵みの源の国スメリアの小さな村トウヴィルに育った主人公アークは、世界を平和に導く聖櫃（アーク）を捜し出すよう、国王から使命を受けた冒険の旅に出る。



神山を守る神官ワイト家の勝気な少女

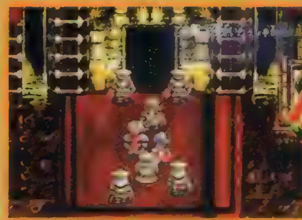
ククル

トウヴィルの聖地シオネ山を代々守っている神官ワイト家の一人娘。血筋や家柄にばかりこだわる父親を嫌っている。権力者に嫁ぐワイト家の習わしを逃れようとしたところを村長に利用され、シオネ山の聖なる炎を消してしまう。

開発者インタビューもあるぞ!!

ラッド

作だ。今回はこのゲームの見どころを徹底的に分析。他誌では読めない電撃だけのスクープだ!!



期待度満点!!



意外な話を!?

不思議な運命をたどる主人公



アーク

スメリアの辺境の村トウヴィルに、母と暮らしている。流れ者だった父親は、この村でアークの母と結婚するが、アークが幼い頃不思議な事件が起こり、その5年後に突如行方不明となる。この事件以来、村人から疎まれることに。

イントがコレだっ!!

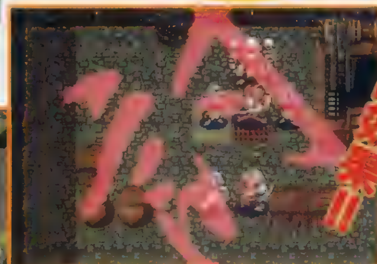
POINT 2 画面切替えなしのバトルシーン!!

キャラクターの移動と戦闘シーンが同じマップ上で展開するフィールドバトルシステムを採用。キャラクターを戦う敵の周囲に移動させ攻撃するのだ。ターン制により、行動を決定しない限り敵から攻められることがないので、戦略をじっくりと考えることができるぞ。また経験値稼ぎのための特別なバトルマップも数種類用意されている。



◀キャラクターを移動させるので、シミュレーション的な要素がある。戦闘時のキャラクターのアクションなど、どうなるか楽しみだね。



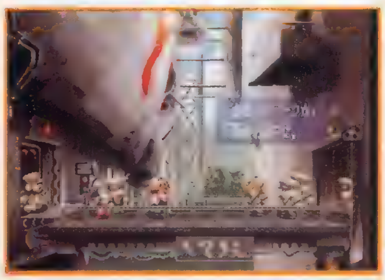


ドハデな画面効果!!

◀▲各キャラは、魔法とは別に特殊能力を持っている。キャラの個性に合った能力なので、戦闘の楽しさも増してくるね。

POINT 3 超美麗グラフィックがてんこもり!!

ＰＳならではの美しいグラフィックで展開されるイベントシーンでは、ゲームキャラクターが人形劇のように芝居をするぞ。また、このゲームは、マップが必要な部分しかない。例えば、お城の門の前で王様に会うよう指示されると、謁見の間に素早く画面チェンジされる。スピーディだね。



▲飛空挺で新しい場所へ到着すると、新たな展開が待っている。早くプレイしてみたいね。





▲「頼みがある」コレですよ、コレ。このセリフは、ＲＰＧの定番中の定番だね。

◀何か秘密がありそうなストーンサークル。主人公たちの行く手に待つものは!?



NEXT 開発スタッフインタビューも要チェック



怒ると手がつけられない任侠ヤクザの若頭

『II』の話も飛びだした開発者 『アーク ザ ラッド』の秘密

PS初の本格ファンタジーRPGということで、開発スタッフも高い完成度を求めて追い込みのまっ最中。少ない時間を割いてのインタビューだったが、密度のほうはと〜っても濃いぞ!!



トッシュ

腕が立ち、下からの信望もあり親分の信頼も厚いヤクザの若頭。一家を救うため、濡れぎぬをかぶって、地下牢に幽閉されるが、その際に一家が惨殺されたことを知り脱走。地下倉庫でモンスターに襲われたところをアークに救われる。



●ディレクター 土田敏郎氏

新しいものをお見せします

(有)ジークラフト代表取締役。メサイヤ所属時に「らんま1/2」シリーズ、「重装機兵ヴァルケン」など数々の名作を世に送り出した後、独立。現在に至る。



●プロデューサー 赤川良二氏

決してがっかりさせません

SCEのゲームプロデューサー。以前はエピックソニーで、洋楽を担当。その後、ゲーム開発部門に移る。代表作は、知る人ぞ知る「ソルスティスII」。

QUESTION 1 CDアクセスの問題は?

赤川：アクセスの時間は約7秒かかるんですが、プレイ中に、ブラックアウトして、真っ暗な画面を見せられるのはイヤですよね。そこで、なるべくアクセスをわからせない方法を取っています。イベントが起こっているときに、先読みして、アクセスしていると思わせない演出をしているんです。BGMも9割は内蔵音源を使用しているので、読み込みはそれほど気にならないと思います。

QUESTION 2 現在の開発状況は、どこまで進んでいますか?

土田：約70%です。キャラクターやイベント、戦闘などの素材がそろって、それを組み込んでいる段階です。今開発スタッフが、必死にがんばっていますよ。推定プレイ時間は20時間程度を予定しています。大作の条件で何十時間もかかるという常識をくつがえしたいと思いますしね。普通では見つけられない隠しアイテムもあるので、長く楽しめますよ。



▶盛りだくさんのイベントが、どう展開されるのか楽しみだね。

QUESTION 3 声優は起用していますか?

赤川：まだ名前は明かせませんが主人公パーティ7人の声を、声優の方に担当してもらっています。敵キャラクターは、しゃべりません。また、しゃべるのは戦闘時のみで、イベントではしゃべりません。その分、かけ声や技の名前など、戦闘中はすごいですよ。

QUESTION 4 なぜ、2部構成にしたんですか?

赤川：実は当初のシナリオは、1本だったんです。作っている内にボリュームが増えてきて、前半部分のバトルだけでも30シーン程あって、これだけでも普通のシミュレーションRPGが1本作れるぐらいのボリュームなんです。それなら、1部と2部に分けて、短い間隔で出そうかなと。それに、シリーズモノのRPGって、長い間待たされることが多いですよね。このゲームのように、『I』から半年後に『II』が出るなんて、今までにないことですから、2部に分けることにしました。

土田：でも作る側としては、ちょっとツライかもしれません(笑)。



前半だけでシミュレーションRPG 1本分のボリュームがあります。

インタビュー60分!! にせまる7つの質問

QUESTION 5 イベントにアニメーションのビジュアルなどは入らないんですか?

赤川：アニメーションは入りませんね。というのも、キャラクター本来のイベント、キャラクターが生きるイベントシーンを考えるとプレイ中のゲームキャラが動くほうがいいんじゃないかと思うんです。それにキメのイベントシーンはかなりビジュアライズされたものになっていて、美しい音楽も流れますから、じっくりと凝った演出を楽しんでもらえると思います。また、先程言ったようにイベントでは声優さんによるセリフはありません。なぜなら、プレイヤー自身のペースでじっくり見て、そしてじっくり楽しんで欲しいからなんです。



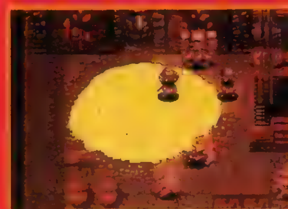
▶凝った演出によるイベントシーンでは、ゲーム中のキャラが動きまくるのだ。

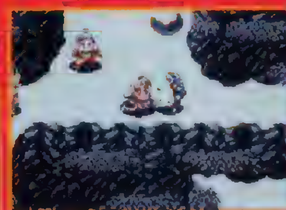
QUESTION 6 フィールドバトルを採用した理由を教えてください。

赤川：企画を立てているときに、「トルネコの大冒険」をやりまして、トルネコが剣を振ると、スライムがギャッという感覚を普通のRPGでやったらどうなるだろうというのがきっかけです。

土田：アクションゲームのテイストで遊べるRPGを目指したんです。フィールドのあるところへ行くと、イベントが起こって、バトルが始まるんですが、1度クリアしたバトルマップにひき返しても戦闘は起きません。そういうところで不満がある人のために闘技場（経験値獲得バトル場）を用意しました。もちろん、闘技場に行かなくてもクリアできますが、その場合かなり苦労すると思いますよ。

▶魔法や各キャラの特殊能力は演出がハデなので、バトルが一層楽しめるようになっているぞ。





◀フィールド上のキャラ同士のバトルという意味では、「トルネコの大冒険」に似ている感じがするね。

「トルネコの大冒険」がきっかけだったんです。



QUESTION 7 クリアデータが『II』で使えるそうですが?

赤川：メモリーカードというPSならではの機能をうまく使えないかと考えまして、「I」で鍛えたキャラを「II」でも使えるようにしました。

土田：最強レベルでセーブしたキャラを「II」でロードしたら、強くて面白くないんじゃないかと思われるかもしれませんが、そうならないように工夫しています。まだ詳しくは言えないんですけど、アッと驚く面白いシチュエーションを用意したので、楽しみにして欲しいですね。

赤川：そういう意味では、メモリーカードの機能を生かせたんじゃないかと思います。データ交換や持ち越しなどの新しい遊び方が提示できましたから。これは今までのようにカセットの中だけにメモリーがあることへのアンチテーゼと言えます。

土田：「II」だけでも遊べますが、「I」の最後で主人公アークと聖櫃（アーク）のダブルミーニングの謎も明かされるので、やはり「I」をクリアしてから「II」をプレイしたほうが楽しめると思います。

『II』には秘密があるんですよ。

アーク ザ ラッド

●ジャンル／RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／5月予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード(絶対必要)●多人数プレイ／不可



音の精霊から力を授かる新米兵士

ポコ

スメリア王国のパレンシア侯軍・軍楽隊の新米鼓笛兵。気が弱く、いじめられっ子タイプで、鬼軍曹に見捨てられたところをアークに拾われ、仲間に加わる。音の精霊から力を授かり、楽器を使って力を発揮するようになる。

アーケードで大人気の格闘ACTがはやくも

PSなら100%の



完全移植が期待できる!!

MARVEL COMICS

X-MEN™

CHILDREN OF THE ATOM

PS版発売前にアーケード版の魅力に迫る!

まず最初に「エックス・メン」ってなに？ というところから紹介しちゃおう。「エックス・メン」は、もともと海外で大人気のコミック。それぞれ違った超能力を持つ〝ミュータント〟と呼ばれる超人たちが、人類との平和的共存のために戦う！ という物語だ。それに登場するヒーローたちが格闘ゲームのキャラとして、約300メガの大容量で再現されたのがこの「エックス・メン」ってわけ。もとが人間離れした超人たちなんで、アクションや必殺技がすっごくド派手だぞ。さらにそれぞれ違う超能力もバッチリ再現されてるのだ。ＰＳならそのへんもアーケード版そのままに完全再現してくれそうだね。





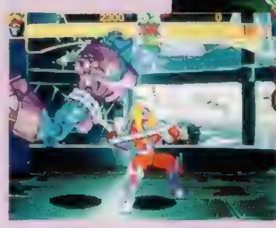
▲◀選べるキャラは10人。ＰＳ版では、２人のボスキャラも使用できるといいね。

連続攻撃を決めろ!!

通常技と必殺技を組み合わせ、連続でガンガン攻撃できちゃうのがこのゲームの楽しさ。相手がダウンしていたり、１度攻撃を加えてブッ飛んでいても続けて攻撃することができるのだ。だからもう10ＨＩＴ、20ＨＩＴは当たりまえ！ 連続で攻撃し、相手を一気にノックアウトだ。



▶小技から大技へと、ほとんどの通常技が連続で決まるぞ。相手に攻撃のスキをあたえるな！



◀投げ技のあとに追加攻撃を仕掛けることもできちゃうぞ。

Ｘパワーをためて攻撃!!

通常技や必殺技を出したり攻撃を相手にヒットさせると、黄色い体力ゲージの下にあるパワーゲージがたまっていくぞ。たまったパワーを使えば、分身や飛行、さらに一発逆転の大技など、各キャラに隠された超能力が使えるようになるぞ。

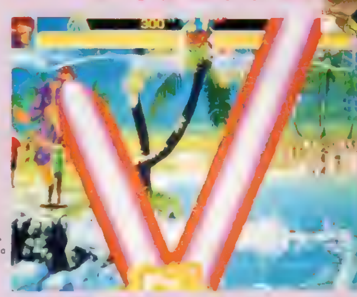


ハイパーX

10人の超戦士たちが



エックス・メンのリーダー
サイクロップス



▶目から強力な破壊光線、オプティックブラストを発射！ ほとんどの必殺技は地上でも空中でも出すことができるぞ。

※写真はアーケード版のものです



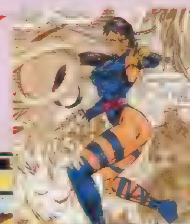
X-MEN

●ジャンル／対戦型格闘ACT ●メーカー／カプコン
●発売日／未定 ●価格／未定
●対応周辺機器／未定 ●多人数プレイ／可（2人）

画面狭しと大乱闘!!

アーケードで今現在もガンガン稼働中の『エックス・メン』が、PSで発売されることが決定したぜ。今回は大人気を誇るこのゲームの魅力を探る…！

疾風の女忍者
サイロック



VS



ミュータントハンターロボット
センチネル



▲分身したサイロック。本物はど〜れだ!? 一方、強力な飛び道具をためるセンチネル。パワーは、ほかにもいろいろ使い道があるぞ。





陽気なナイスガイ
アイスマン

VS

ムチを自在に操る改造ミュータント
オメガレッド



▲アイスマンのアイスビームをムチを使って避けるオメガレッド。ミュータント同士の戦いはどれも白熱なのだ。

▶スパイラルは異次元空間から剣を取り出すことができるぞ。どうするコロッサス!?





異次元からの来訪者
スパイラル

VS

鋼の肉体を持つ戦士
コロッサス





▶雷や風など、自然の力を自由に操れるストーム。空中戦はお手のものだぜ。攻撃は空中で防御することもできるぞ。



自然界の女王**ストーム**

▶必殺の爪を持つウルヴァリンと、刀を持つシルバーサムライの対決。武器を持つキャラ同士の壮絶なバトルが展開する。



VS



孤高の一匹狼
ウルヴァリン

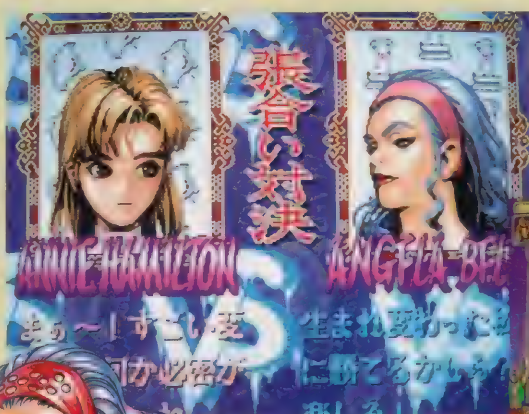


よみがえった戦国武将
シルバーサムライ



あの熱き闘いがPS

豪血寺



▶各キャラの対戦には題名がついていて、なかなかおもしろい演出がなされているぞ。

ド派手なアクションとコミカルな演出がイカス！



▶必殺技も派手なものが多く、壮快感を感じるゲームだぞ。

登場キャラ全員が２段ジャンプに空中投げまで持っている、何でもありありの超ド派手対戦格闘「豪血寺一族２」が早くもＰＳに登場だ！使用できるキャラはみんな個性派で、従来の格闘ゲームにはないメンツがそろっている。中には変身できるキャラもいたりして、見ているだけでも楽しめるぞ。独自の雰囲気を持つ異色のゲームなのだ。



一族の頭主の座をかけ13人が対決



孤空院 干滋
花小路 クララ
大山礼児
キース ウェイン
サハド アスラーン・リュート
孤空院 金田朗
豪血寺 お志摩
破鳥才蔵
陳 念
アニー ハミルトン
ホワイト バッファロー
アンジェラ ベルテ
豪血寺 お梅

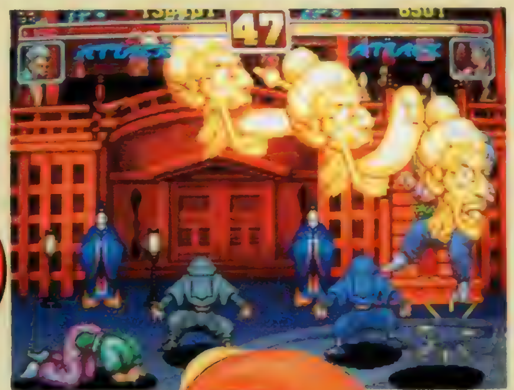
※写真はアーケード版のものです

にやってくる!!

豪血寺一族2(仮)

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／アトラス
●発売日／夏予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

一族2(仮)



スーパーキャラに変身!

このゲームには、対戦相手の精気を吸い取って変身できるシステムがあるんだ。スーパーキャラに変身できるのは干滋、クララ、金田朗、お梅の4人で、変身後にはグラフィックが変わり攻撃方法もガラッと変化するぞ。なかでも、クララのスーパーキャラはとってもイカス。一定時間すると元の姿に戻っちゃうんだけどね



▲コマンドを入力して、精気を吸い取ると変身できる。これは、クララが精気を取る攻撃だ。



PS版はこうなる?!



なんとPS版「豪血寺2」には、いろいろな変更点があるらしいという情報をキャッチ！　メーカーからのコメントをもとに本誌が予想してみたぞ。

まず、登場キャラが増えるようだ。開発中のボツキャラ、あるいはPS版用に新たに描き起こすのかもしれない。次に、このゲームの特徴でもあるBGMの唄。業務用では限られたステージのみだったけど、PS版では全ステージに唄が入るかもしれないぞ。あと、ストーリーが若干変更されるようだ。

そして、最近の格闘ゲームでお約束の〝隠しキャラ〟が加わるかも…。アトラスといえば「女神転生」シリーズだけど、一体どんなキャラが登場するのか楽しみだ。





発行●メディアワークス 発売●主婦の友社


エンジン全開のアクティブゲームマガジン
4月号は2月28日発売
ラジオドラマも大人気放送中
(詳しくは本誌をチェック!!)
電撃PCエンジン
©1995 TONG KING SHOW
毎月30日発売
名物企画
女神天国
読者参加ゲーム&OVA情報大好評連載中
イラスト／好実昭博
©女神天国建設委員会／メディアワークス
プレイステーション・PC-FX
など、次世代機情報もバッチリ!
次世代機情報はもちろん、美少女ゲームから
ゲームミュージックまで情報満載
大好評連載中
パソコンゲーム化(PC98)&アニメ映画化(8月公開)決定!
RPGリプレイ 暗黒伝説クリスタニア
4月号でいよいよ最終回。6月号からは「新システム」を引っ提げ、さらにパワーアップして堂々発進!!
プレイステーションでゲーム化決定!
東京SHADOW
オールラウンド・ゲーム・データ・マガジン
電撃王
毎月8日発売
イラスト／宝谷幸稔
満足度200%のスーパーゲームマガジン
超期待ソフトの最新情報をもらさず掲載!!
キミの知りたい攻略ポイントを完全公開!!
どの回からでも参加可能! 読者参加企画
趣向を凝らした 特別企画&長編コミック
電撃スーパーファミコン
ドラゴンクエストVI
エメラルドドラゴン
電撃RPG'95
全27タイトルの新作RPGを徹底紹介&大攻略
注目の次世代機情報も徹底追跡!!
電撃スーパーファミコン
©1994 TONG KING SHOW
隔週金曜日発売

1995 WINTER - SPRING

電撃Soft Station PART1

ソフトステーション

発売中、または発売直前のビッグなタイトルを厳選して、
的確な攻略や詳しい紹介をするのがこのコーナー。
ソフトの魅力をあますところなく体験したいならここを読もう!!



イラスト　原画／ことぶきつかさ　彩色／SATOSHI.H　ＣＧ／池田爆発郎　

ハイパーソリッド
闘神伝

●ジャンル／対戦ACT●メーカー／タカラ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数対戦／可（2人）

ココが違う PS POWERチェック!

ボスキャラの2人が使えたり、未公開だったウラコマンドが続々公開されたりして、相変わらず超人気。さらに日本全国のオモチャ屋さんでゲーム大会が開催されるなど、日頃の修行の成果も発揮できてウレシイかぎりだ。みんなもゲーム大会には出場してみたかな？ ボクらも編集部内の大会では、ブイブイいわせた"格闘ゲーム同盟"の一員なんて、今回の攻略記事もバッチリ参考になるハズ？ よろしくたのむぜ！（Z佐藤&サトチー）

2大最強キャラ

対ＣＯＭバトルのラストに登場し、猛威を振るっていた２人のボスキャラがなんとプレイヤーキャラとして自由に使えるようになるのだ！ これで選べるキャラクターは全10人。おかげでますますバラエティーにとんだ対戦が楽しめるようになっちゃうぞ。もちろん２人が使っていた強力な必殺技も、キミの操作で思いのまま。ガンガン繰り出すことができるのだ。それじゃ、さっそく２人が出現する特殊コマンドを公開しちゃうぞ。



▲隠しキャラだけあって、２人の強さはケタはずれ！ あまりに実力の離れている相手と対戦するときの"ハンデ戦キャラ"として使おう。

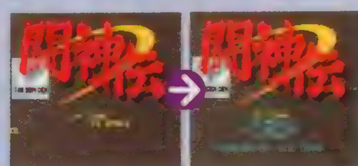
ガイア使用コマンド

まず１Ｐ側のコントローラを準備。そしてタイトル画面でプレイモードの文字が飛んでくる間に"⬇➡➡✚弱斬り"と入力する。「ファイト」と声がして、文字の色が青から赤に変われば成功だ。キャラ選択画面でエイジに合わせ、上を押しながら決定する。



ショウ使用コマンド

左のガイア使用コマンドを入力後、今度は２Ｐ側のコントローラを準備。タイトル画面でプレイモードの文字が飛んでくる間に"⬇➡➡✚弱斬り"と入力だ。文字の色が赤から水色に変わればＯＫだぞ。カインに合わせて下を押しながらキャラを決定！



▶キャラを決定すればＯＫ。ガイアとショウには顔画面がないぞ。その下にある名前が変わっているのが目印だ。

▼コマンド入力後エイジに合わせて上、カインに合わせて下を押しながら…



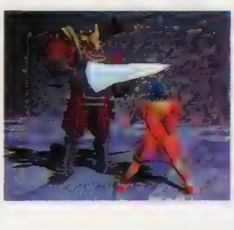


本当は！最強ボスとノーコンティニューで登場の最終敵！

おそるべき実力！

本来、ガイアは対ＣＯＭ戦でプレイヤーキャラ８人を倒すと登場するボス。そしてショウはガイアをノーマルモード以上、ノーコンティニューで倒すと登場する最終敵なのだ。戦ったことのある人ならわかると思うけど、どちらもバカ強！ その実力は卑怯としか言いようがない。

ツッ強ェェ！こりゃ卑怯だ



◀鎧武者ガイア、通常のキャラとの身長差もかなりのモノ。





◀▼こ[illegible]者、ショウ。これまたメチャ強。その[illegible]なきスピードはまさに圧倒的！

使用コマンド大公開!!





秘密結社の最高幹部にして、その一部を統率する四天王のひとり。そして遠い昔に亡くなったと思われていた、エリスの父親でもある男なのだ。

ガイアの通常攻撃は、そのアクション自体は大きいものの、変則的で避けにくい。特に肩口から生えている副腕からの攻撃は、しゃがみ防御不可だったりするので、接近戦で強力な武器となる。また、相手との間合いが離れたとしても、絶大な威力を誇る数々の飛び道具がその真価を発揮してくれることだろう。ガイアで戦うなら間合いを気にせずガンガン押しまくるだけでOKかも…。

GAIA‥ガイア

通常攻撃(基本攻撃力)

		弱威力武器攻撃	強威力武器攻撃
[illegible]	近距離	マックス・スラッシュ (18)	マキシマム・ヴォルケイノー (22)
	遠距離		
[illegible]	近距離	ロー・マックス・スタッド(18)	マキシマム・ピロー (22)
	遠距離	ロー・マックス・スラッシュ (18)	マキシマム・メイルストローム(22)
ジャンプ		マックス・ライトニング (18)	マキシマム・ハリケーン (22)
		弱威力蹴り攻撃	強威力蹴り攻撃
直立	近距離	ダブル・クラッシャー (18)	エグゼキューショナー・スラッシュ(22)
	遠距離		
しゃがみ	近距離	メガ・ブリザード (18)	ギガ・ブリザード (22)
	遠距離	メガ・アヴァランチ (18)	ギガ・アヴァランチ (22)
ジャンプ		ラピッズ・クロー (18)	ダブル・ヘイル・キック (22)

必殺技攻撃(キャラクター右向き時)

名称	入力方法	基本攻撃力
火の赤	(弱)↓↘→+□	一、二発目=12、三発目=20
	(強)↓↘→+△	一、四発目=16、五発目=24
水の青	(弱)→↓↘+□	一、二発目=8、三発目=16
	(強)→↓↘+△	一~四発目=10、五発目=22
風の緑	(弱)↓↙←+×	途中=2、ラスト=14
	(強)↓↙←+○	途中=3、ラスト=18
終の黒	→↘↓↙←→+△	溜め部分=64 飛び出した弾=112
終末の闇	↘↓↙↓↘←→↓+△○	8(複数回ヒット)



▶[illegible]けど、あまり使う必要ナシ。必殺技で押しまくれ

SHO……ショウ



なぜ今回の闘神大武会に参加しているのか…、なぜ最強のボスキャラ、ガイアの後に登場するのか…、その謎はいまだに不明…? だが、ひとつわかっていることは〝思いっきり強いヤツ〟ということだけだ。

エイジの兄であり、エイジとカインの剣の師匠でもあったショウが2人の必殺技を使えるのは当然のこと。だがその威力やスピードは、2人の技とは大きく違う。ケタはずれに強力なものになっているのだ。ショウを選んで、これらの強力な必殺技を怒濤のごとく繰り出していれば、それだけで相手は手も足も出せなくなるだろう。対戦バトルに嵐が吹き荒れる…!



▼必殺技はスキが小さく反撃されにくい

通常攻撃(基本攻撃力)

		弱威力武器攻撃	強威力武器攻撃
[illegible]	近距離	柄頭打ち(5)	熊刃閃(ユウジンセン)(18)
	遠距離	上段突き(8)	狼牙斬(ロウガザン)(20)
[illegible]	近距離	下段払い斬り(9)	踝斬り(クルブシギリ)(20)
	遠距離	下段突き(8)	白虎斬(ビャッコザン)(20)
ジャンプ		跳躍突き(8)	鷲撃閃(シュウゲキセン)(18)
		弱威力蹴り攻撃	強威力蹴り攻撃
直立	近距離	膝打ち(5)	上段回し蹴り(14)
	遠距離	上段突き(8)	
しゃがみ	近距離	払い蹴り(8)	蛇狐斬り(ジャコゲリ)(16)
	遠距離		脚刈蹴り(アシガリゲリ)(12)
ジャンプ		跳躍脚(6)	駃嘴弾(ゲキシダン)(10)
投げ技		背負い投げ	←+△(56)
		脚転投げ	←+○(56)

必殺技攻撃(キャラクター右向き時)

名称	入力方法	基本攻撃力
烈空斬	(弱)↓↘→+□	11
	(強)↓↘→+△	15(一発目、二発目共)
飛翔斬	(弱)→↓↘+□	地上=32、空中=20
	(強)→↓↘+△	地上=8、空中=24
死昇斬	(弱)←↓↙+□	地上=32、空中=20
	(強)←↓↙+△	地上=14、空中=24
彗星脚	(弱)ジャンプ中↓↙←+×	14(一発のみヒット)
	(強)ジャンプ中↓↙←+○	10(複数回ヒット)
月光扇	(弱)↓↑+×	18
	(強)↓↑+○	22
龍撃弾	(弱)↘+×	8
	(強)↘+○	10
閃光牙	(弱)↓↙←+×	22
	(強)↓↙←+○	26
★万鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→+△□	移動中=4、連打中=4×9 最後の攻撃=84
※閻魔烈襲砕	↓→↗↑↖←↓+△×	8(複数回ヒット)

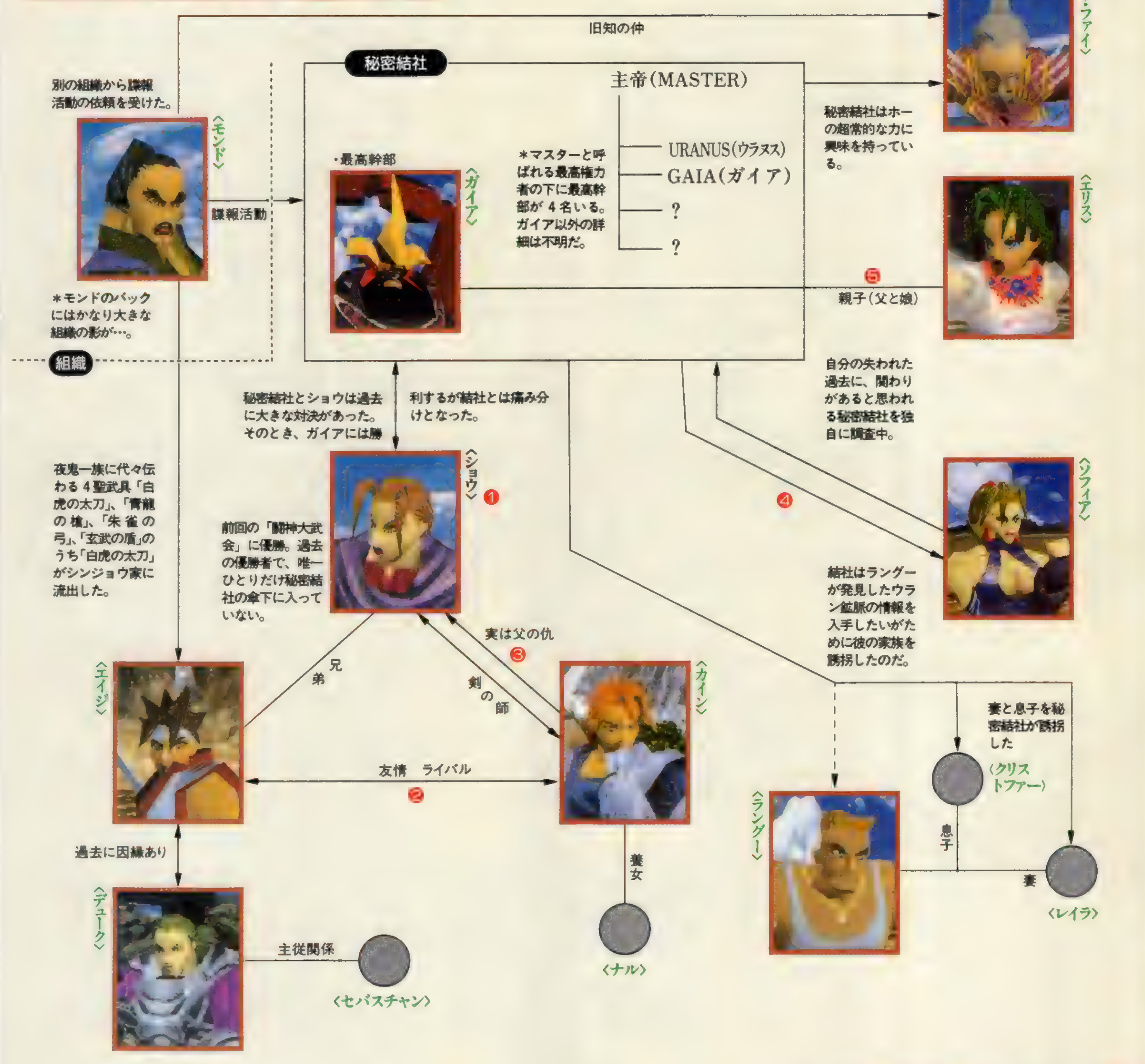
●表中の★※はP61を参照。

闘神伝

これを読めば『闘神伝』のすべてがわかる!

キャラクター相関図からストーリーまで

闘神伝キャラクター相関図



※○内の数字は裏設定あり、右ページ参照

❶ショウの存在とは

エイジ、カインとはまた違った意味で、物語の"核"となっている人物。いわば表舞台には姿を現さない裏の主人公といった存在だ。「ショウを中心に、この物語は展開されている！」といっても過言ではないだろう。

❷ライバルの出会い

エイジとカインの出会いは、彼らが16才のとき。カインの父親が仕事で2年ほど日本に滞在していたことがあった。そのとき出会ったエイジの兄、ショウから剣の技を学んでいたのである。それから遅れることひと月あまり、エイジもカインとともに剣術を学ぶのであった。

❸父のかたきは…

ショウが殺したとされるカインの父というのは、実は血のつながった本当の父親ではなかった…。

カインの父親の職業は貿易商だったが、これはあくまでも人目をしのぐ表向きのもの。その真の姿は、アサシン（暗殺者）だったのである。彼の属する組織は、ある男を新たなターゲットとして選んでいた。その男こそ、秘密結社によって開催された闘神大武会の優勝者、ショウなのである。これはまったく異例のことで、かつて闘神大武会の優勝者がターゲットに選ばれたことはない。それだけこのショウという男は組織にとって危険な存在だったのだろう…。

❹つくられた記憶

"実験体"として生まれ育ったソフィアの記憶は、すべて秘密結社によってつくられたものであった…。

あらゆる能力を高めた「新人類」を誕生させるという大がかりな研究を進めていた秘密結社は、その"実験体"としてソフィアを選んだ。だがこの計画も秘密結社のプロジェクトリーダー（母親）がソフィアをつれ去ったことで、いったん終わりを迎えるのであった。やはり自分の子供が"実験体"となり、変わり果てていく姿を見るのが耐えられなかったのだろう……。

月日は流れ、ソフィアは現在24才。自分の過去、そして出生の秘密を探るため、ひとり秘密結社に戦いを挑む！　いまわしき過去の記憶を取り戻すために…。

❺エリスの過去

幼い頃、エリスは事故で家族を失ってしまった。それは自動車事故によるもので、その車を運転していたのが父、ガイア。そして同乗していたのが母とエリス、そして弟である。だが、この事故で発見された遺体は母と弟のものだけであった。一命を取りとめたエリスはガイアが密かに連れ出していたのだ。警察の検証では単なる事故で片づけられているのだが、実は完全に仕組まれたものだった。暗躍する多数の影が、ガイアの家族を引き裂いたのだ。



いま明かされる"秘密結社"の謎

その母体となっている組織は、西欧に本拠地を構える『ジェラード財団』である。慈善事業で世界的にも有名な財団だが、そのほかにもエレクトロニクス事業やダイヤモンド産業など、ありとあらゆる事業を手がけており、地球規模のネットワークを持っているのだ。

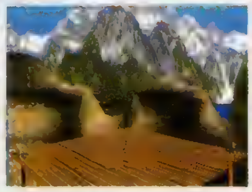
秘密結社の組織構図、その活動などは当然のことながら不明な点が多い。ただわかっていることは、最高権力者、主帝（マスター）をトップにウラヌス、ガイア、ほか2人の最高幹部がその下にいるということだけである。実質的に活動するのはこの最高幹部の4名であり、それぞれ各部門を分割・管理しながらして結社を統括しているのである。

秘密結社の目的…それは「理想世界の創造」にほかならない。だが、いつしかそれは"力"で世界をコントロールする恐怖支配へと変貌しようとしている…。

10人のキャラクターの10のステージに隠された秘密の設定とは…?

●チベット

【エイジ】



▲冒険家として有名なエイジが訪れた場所の中で、いちばん感銘を受けた地。

●日本(富士樹海)

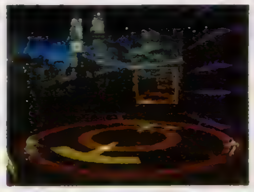
【モンド】



▲富士のふもとに広がる深い森。夜鬼一族の里の中にある闘技場。

●アメリカ(ニューヨーク)

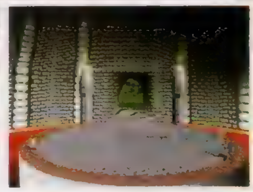
【カイン】



▲高層ビルの最上階にある特設ヘリポート。背景のモニターがイカス！

●フランス(アジャン)

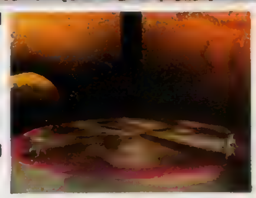
【デューク】



▲片田舎にあるデューク城の修練場。かつてエイジとここで戦った…。

●ロシア(シベリア高原)

【ソフィア】



▲KGB時代、人目を避けるためにこのドーム型の訓練場を使っていた。

●トルコ(アナトリア高原)

【エリス】



▲限られたごく少数のジプシーのみが知る、立ち入りの禁じられた聖地。

●アメリカ(ワイオミング)

【ラングー】



▲アメリカの山中。鉱山を守るため、ラングーはこの場所で暮らしている。

●ヨーロッパ北海

【ガイア】



▲北海の底にある海底ドームの中。闘神大武会のボス、ガイアが待つ…。

●中国(崑崙山脈)

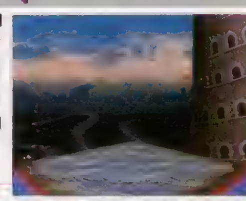
【ホー・ファイ】



▲崑崙山脈の奥に隠されているいにしえの武闘場。演歌も流れるらしい。

●？

【ショウ】



▲地図には載らない、いや載せることすら許されない禁断の地である。

闘神伝

闘神伝 全国大会 公式ルールはこれだ!

ルールをしっかり頭にたたき込んで得意なキャラを作り出し指先にマメができるまで練習してワザにスキをなくす!全国ナンバーワンをめざせ!

現在、全国で「闘神伝」全国大会が開かれていることを知ってるかな?ここでは、この大会の公式ルールを紹介するぞ。よーく覚えておくように!

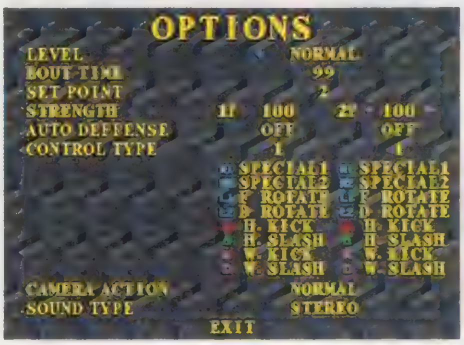
試合は3本勝負で、2本先取したプレイヤーの勝利となる。タイム制限は99と、たっぷり時間が用意されているのだ。パッドはPS本体に付属されているノーマルパッドを使用し、ボタンコンフィグは一切なし。ソフト立ち上げ時のコンフィグ(右の表を参照)の状態で、試合が行われる。

戦法はハメ、待ちなどの何でもありありなのだ。正統派のテクニックで勝ち抜くか、それともダークなプレイで勝ちにこだわるのかはキミ次第! でも、あんまり汚い戦い方をすると、対戦相手やギャラリーからブーイングが出るかもしれないぞ。ダークプレイをしようとしている人は、それなりの覚悟で戦いに挑もう。

各地の大会での優勝者には、記念品として盾とジャンパーが用意されているのだ。2、3位の人はプレートをもらうことができるぞ。近所のデパートや玩具店をチェックしてみよう!



▲さて、キミはどのキャラで大会に挑むのかな 最強の戦士が決定する!!



◀これが初期設定のボタンコンフィグだ。自分のソフトで確かめよう

▼どんなダークなプレイもOK!とにかく勝つことが最優先だぞ



ボタン設定

△ボタン	強武器攻撃
□ボタン	弱武器攻撃
○ボタン	強蹴り攻撃
×ボタン	弱蹴り攻撃
R1ボタン	必殺技①
R2ボタン	必殺技②
L1ボタン	手前への側転
L2ボタン	奥への側転

各キャラの必殺ボタン設定

名前	R1ボタン	R2ボタン
エイジ	裂空斬	飛翔斬
カイン	ソニックスラッシュ	デッドリーレイズ
ソフィア	サンダーリング	オーロラレボリューション
ラングー	島と大地の怒り	大地の怒り
ホー・ファイ	曇発破	喝砲烈
モンド	豪力雷神	豪力風神
デューク	サザンクロス	デス
エリス	ホーミングスワロー	ソアーウィンドウ

3月24~26日は幕張で大武会が!

3月24~26日の3日間、幕張メッセにおいてゲームエキスポが開催されるんだ。この期間中、イベントスペースでも闘神伝大会が行われるのだ。その名も!「超闘神大武会」。参加資格は特になく、来場した人なら抽選で誰でも参加できるぞ。全国で開かれている闘神伝大会を逃した人には、これはチャンスだぞ。また、全国各地の大会で盾やジャンパー、プレートをもらった人は、アイテムを持ってくると優先的に参加資格が与えられるのだ。全国の強者たちよ、集まれ!

▼大会でどんなすごいプレイが見れるのか、とっても楽しみだよね。参考になるぞ




▲これが、優勝者と2位や3位、上位人に渡される景品だ。エイジのシルエットがなかなかかっこいいのだ。

全キャラ共通 勝つための基礎知識

これだけは知っておきたい4項目

1 通常技のキャンセル

このゲームの特徴の一つに、通常技を通常技でキャンセルして連続技にすることができるんだ。たとえば、弱キックの後、強斬りを出し、これをキャンセルして足払いなどへつなげることが可能になっている。キャンセルするにはボタンを押すタイミングが重要になってきて、いわゆる「目押し」の感覚が重要なのだ。このコツさえつかめれば強力な連続技を出すことができるから、ぜひマスターしておこう。大会で勝つ最大のポイントになるぞ！



▶ＲＰをオートガードにして、連続技の練習をするといいぞ。



3 アングル変え

３Ｄの格闘ゲームに慣れていないと、アングルの変化についていけないもの。アングルが変わるとコマンドやガード方向が逆になったりと、試合に重要なポイントに関わってくるだけに早くなれることが大切だ。

また、これを逆手にとって、試合中側転しまくって対戦相手を混乱させることも可能。ただし、自分のポジションをちゃんと把握しておくことが必要だけど。地味だけど側転の練習も忘れずに！

▶回転を使いこなすことも、大会で勝つ重要なポイントだ。ポジションの取り方に慣れるようにしよう



▼キャラが重なるこのアングルが、いちばん[illegible]するところ。



4 R1·2ボタンの使い方

大会のボタンコンフィグでは、Ｒ１と２のボタンが必殺技に対応しているため、ボタン一発で技を出すことができる。しかし、このボタンではスキの大きい強の必殺技しか出ないし、キャンセル技がやりにくかったりとデミリットの方が大きい。まぁ、必殺技も自分でろくに出せない人は、大会に出ても勝てるわけがない。まず、自分でちゃんとコマンドを入力して技が出せるようになろう。そして、対空技など、とっさに技を繰り出したいときのみに、このボタンを活用するといいと思うぞ。

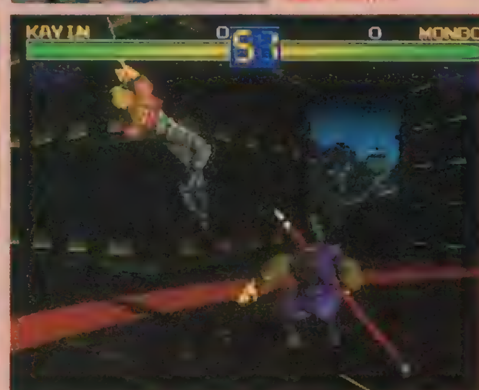


◀Ｌボタンで手前と奥に移動すると、連続して[illegible]を使いわけることができる。これは重要な操作だ



▲対空技での[illegible]は、Ｒボタンを使って楽にだすといい。練習を大切に！

▶とっさに使用する必殺技は、Ｒボタンを使うと便利。でも、格闘ゲームはやっぱり自分でコマンドを入れるのが基本だ



2 コマンド入力



▶起きあがる前にコマンドを入力しておいて、起き上がりと同時にボタンを押すといいタイミング！



▶キャンセルで必殺技を出すときは、通常技が[illegible]を確認してからでも十分にコマンドが間に合うのだ。

必殺技のコマンドを入力したけど、技がうまく出ないという人はいないかな？　このゲームにはちょっとクセがあって、ゆっくりめにコマンドを入れてコマンドの最後のキーをちゃんと入力してからボタンを押そう。とくに起き上がりやキャンセルで出そうとすると入力が早くなってしまい、コマンドミスになるので注意が必要だ。



初心者から上級者まで…、勝ちたいならコイツを選べ！

闘神伝

通常攻撃(基本攻撃力)

		弱威力武器攻撃	強威力武器攻撃
立ち	近距離	柄頭打ち(4)	熊刃閃(ユウジンセン)(14)
立ち	遠距離	上段突き(12)	狼牙斬(ロウガザン)(20)
しゃがみ	近距離	下段払い斬り(9)	踝斬り(クルブシギリ)(24)
しゃがみ	遠距離	下段突き(8)	白虎斬(ビャッコザン)(20)
ジャンプ		跳躍脚(8)	驚撃閃(シュウゲキセン)(28)
		弱威力蹴り攻撃	**強威力蹴り攻撃**
立ち	近距離	膝打ち(4)	上段回し蹴り(14)
立ち	遠距離	上段蹴り(8)	
しゃがみ	近距離	払い蹴り(4)	蛇狐蹴り(ジャコゲリ)(16)
しゃがみ	遠距離		脚刈蹴り(アシガリゲリ)(12)
ジャンプ		跳躍脚(5)	鈌嘴弾(ゲキシダン)(8)
投げ技		背負い投げ	←＋△or○(56)

必殺技攻撃(キャラクター右向き時)

名称	入力方法	基本攻撃法
裂空斬	(弱)↓↘→＋□	16
	(強)↓↘→＋△	20
飛翔斬	(弱)→↓↘＋□	地上＝32、空中＝20
	(強)→↓↘＋△	地上＝ 8、空中＝24
流星脚	(弱)ジャンプ中↓↙←＋×	14(一発のみヒット)
	(強)ジャンプ中↓↙←＋○	12(複数回ヒット)
蹴撃弾	(弱)↘＋×	8
	(強)↘＋○	10
★百鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→＋△	移動中＝2、連打中＝2×9 最後の攻撃＝40＋42 計86
＊炎刃修羅破	↑↓↑↓→←→←＋△○	一発目＝16、二発目＝12、三発目＝8、四発目＝6、五発目＝4 計46

基本的な戦い方

まさに基本のパターンとして「裂空斬で相手をジャンプさせ、弱の飛翔斬で迎撃！」がある。これは絶対に覚えておくベシ。裂空斬を側転で避けられるようなら、その次の相手の行動を見て、蹴撃弾や弱、強を織りまぜての裂空斬で攻撃していこう。





▶ダウンさせられたら、起き上がりに飛翔斬を繰り出せ！



間合いによる攻撃法

通常技、必殺技の攻撃間合いは広く、スキも小さい。さらに相手の攻撃とぶつかっても、悪くて相うち良ければ一方的に勝てるほど攻撃判定も強いのだ。だから間合いうんぬんよりも、自在に必殺技が出せるように練習したほうが勝率も上がるぞ。



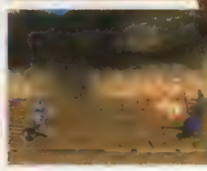
◀◀に入力しながらの強斬り。攻撃間合いが広く、連続技にも組み込めるぞ



遠くても近くても間合いに関係なく戦える

▶地上からでも出せる流星脚。接近戦で使えば意外に強いことがわかるだろう







実戦的連続技

跳び込み弱キックからでも決まるが、実戦的に考えればしゃがみ弱キックから狙うほうがいいだろう。しゃがみ弱キックから立ち弱斬り、立ち強蹴り、そして立ち強斬りをキャンセルして飛翔斬！　ゆっくりめに入力しても決まりやすいのが特徴だ。







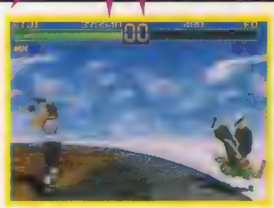
全部のボタンを活用する豪快な連続技だ　慣れるまでちょっと練習が必要かも知れないけど、決まれば相手の体力を約1／3以上奪える　しゃがみ弱から



世にもおぞましい［侮じょく的勝ち方］

リングアウトを狙ったトドメ技。飛翔斬で突進し相手の体力をゼロに！　そのまま押してリングアウトさせる。ウワ～という叫び声が2回になり、マヌケな負け方になるぞ。まあ、他のキャラでもできるけど、押し合い時の判定が妙に強いエイジだと、決めやすいのだ。

▶相手の叫び声が2回聞こえて笑えるぞ。自分が落ちないように注意！





カイン

必殺技に頼らずコンビネーションを使いこなせ!

KAYIN

通常攻撃(基本攻撃力)

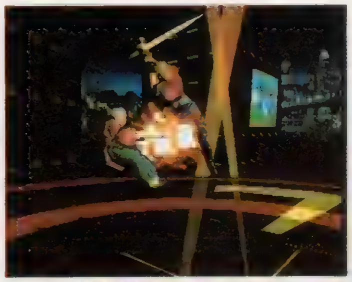
		弱威力武器攻撃	強威力武器攻撃
立ち	近距離	ナックルドライブ(4)	アッパースレイ(14)
	遠距離	ニードルスタッド(12)	ウルフファング・スラッシュ(20)
しゃがみ	近距離	グランドスレイ(9)	レッグバスター(20)
	遠距離	グランドスタッド(8)	グランドドライバー(18)
ジャンプ		ジャンピングスタッド(10)	サンダースラッシュ(20)
		弱威力蹴り攻撃	強威力蹴り攻撃
立ち	近距離	ニードライブ(4)	ヘッドバスター(14)
	遠距離	ハイキック(8)	
しゃがみ	近距離	レッグスタッド(9)	ダウンマイナー(16)
	遠距離	レッグスタッド(10)	ダウンマイナー(14)
ジャンプ		ジャンピングサイド(5)	ブレイドキック(10)
投げ技		ローリングスルー	←+△or○(56)

必殺技攻撃(キャラクター右向き時)

名称	入力方法	基本攻撃法
ソニックスラッシュ	(弱)↓↘→+□	16
	(強)↓↘→+△	20
デッドリーレイズ	(弱)→↓↘+□	地上=32、空中=20
	(強)→↓↘+△	地上= 8、空中=24
レイジングサン	(弱)ジャンプ中↓↙←+×	18
	(強)ジャンプ中↓↙←+○	22
ショルダークラッシュ	(弱)↓↙←+×	22
	(強)↓↙←+○	26
★ヘルズインフェルノ	→↘↓↙←↙↓↘→+△	移動中=2、連打中=2×7 最後の攻撃=44+2　計92
✧レインボー・スプラッシュ	→↘↓←↙←→←+○×	三回目のショルダークラッシュ=12×3 最後のレイジングサン=24　計56

基本的な戦い方

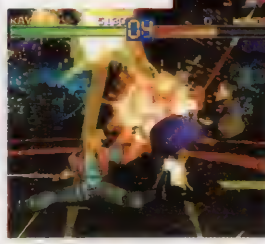
基本的にエイジと同じ戦い方だが細かい点で戦闘力が劣るため、通常技のコンビネーション（弱→強）を使いこなすことが大切。必殺技ではショルダークラッシュが使いやすく、キャンセル技につなげると効果的だぞ。



▲エイジと異なり必殺技のデッドリーレイズは斜めの軌道を描いて飛んでいくため、リング際で出すと場外負けになるから注意しよう。



▶弱攻撃からの大斬りは、基本中の基本技だ



◀キャンセルでつなげるなら、必殺技のショルダークラッシュがイチバン！　常に狙っていこう

間合いによる攻撃法

カインの得意な間合いは、中から近距離。出が早くスキの少ない立ち弱キックとしゃがみ弱斬りで牽制し、コレがヒットしたらすかさず弱→強→必殺技の連続技へもっていく。ガンガン押してくる敵には、ガード後にカウンターを狙うといいぞ。

近距離

▼しゃがみ弱キックは、いろいろな技へつなげるための重要な技だ　ここからすべてが始まる！





▲近距離では、キック系の技が強いぞ

中距離

▼立ち大斬りが間合いが広く、中距離で使える



実戦的連続技

しゃがみ弱キックから立ち弱斬り、コレにキャンセルをかけて立ち強斬りからのショルダークラッシュへの連続技が最もお手軽。立ち弱斬りから強斬りへのつなぎがうまくいかない人は、しゃがみ弱キックから立ち強斬りへ手堅くつなげるといい。







イチバン入りやすいしゃがみ弱キックから…　立ち弱斬りへつなげる　ボタンを連打するといいぞ　で、タイミング良く強斬りを出し、ショルダーへ

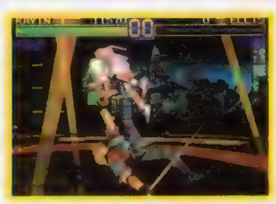
4HITSショルダークラッシュ



世にもおぞましい [侮じょく的勝ち方]

カインはかっこいいキャラだから、敵をバカにするようなふざけた、ヘンな技がない。そこで、投げ技が入りにくいこのゲームの特徴を生かしダッシュからの投げを狙ってみよう。基本的にこのゲームで狙って投げられるのは侮じょく的だからね。連続技なんかより数段難しいかも。

▶投げアクションはかっこいいけど、投げられた敵は情けないのだ



闘神伝



ソフィア

攻撃力は小さいが、攻撃間合いが広い！ キャラとしての魅力もたっぷりだぜ

SOFIA

闘神伝

通常攻撃(基本攻撃力)

		弱威力武器攻撃	強威力武器攻撃
	近距離	サイド・ストライク(4)	アッパーカット・ダンス(6)
	遠距離	フラッシュ・ストライク(2)	クイーンズ・ウィップ(10)
	近距離	クロス・フラッシュ(8)	ネック・クラッシュ(16)
	遠距離	グランド・ストライク(4)	グランド・ゲイル(8)
ジャンプ		ジャンプ・フラッシュ(4)	ジャンプ・ストライク(6)
		弱威力蹴り攻撃	強威力蹴り攻撃
立	近距離	ローキック(4)	ヒール・フラッシュ(8)
立	遠距離	ハイキック(12)	ウインドミル・キック(14)
しゃがみ	近距離	グランド・サイドキック(10)	スコーピオン・キック(14)
しゃがみ	遠距離		グランド・ローリング(14)
ジャンプ		ジャンプ・ハイキック(10)	ローリング・スピア(14)
投げ技		クイーンズ・レセプション	←+△or○ (ピンター回につき=4、最後の蹴り=8)

必殺技攻撃(キャラクター右向き時)

名称	入力方法	基本攻撃
サンダーリング	(弱)↓↙←+□	16
	(強)↓↙←+△	19
オーロラ・レボリューション	(弱)→↘↓↙←+□	2
	(強)→↘↓↙←+△	4
ラトルスネーク	(弱)↓↘→+□	4
	(強)↓↘→+△	7
★コール・ミー・クイーン	→←→←+△	40
サラマンダー	↘↓↙↓↘←→↓+△○	複数回ヒットの前進中=2 最後の一発=6

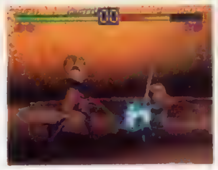
基本的な戦い方

個々の技の攻撃力がとにかく小さい。できるだけ手数を多くして、手堅く相手にダメージをあたえていくのがポイントになる。攻撃間合いは、ほかのキャラと比べてかなり広いので、できるだけ間合いを広めにとって戦いを進めていこう。

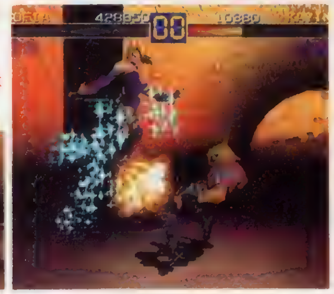


▲しゃかみ弱斬り、しゃかみ強斬りは、リーチがすっごく長い技だ。戦いが始まった直後にこれで先制攻撃を仕掛けよう

▼ラトルスネークはケズリ技としても使える



▶コール・ミー・クイーンはバリバリ多用してもＯＫ



間合いによる攻撃法

中距離では…

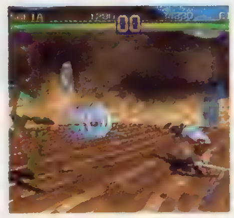
しゃがみ弱斬りのリーチが長く、攻撃が出るまでの時間も短い。そのため相手の必殺技をその出かかりに潰すことができるぞ。中距離ではコレ！



◀やはりしゃかみ弱斬りムチがギリギリ届く間合いから攻撃だ

遠距離では…

サンダーリングは強、弱の差をつけて撃つこと。相手が側転でかわし、接近してきたらしゃがみ弱斬りで追い払おう。中距離から先に近づけるな。



▲サンダーリングは出るのがちょっと遅いので注意！

▶バックステップや側転を使い、とにかく相手との間合いを広げろ



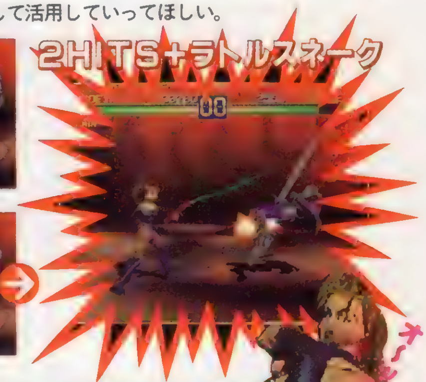
実戦的連続技

接近戦に持ち込まれたら相手の攻撃のスキをつき、この連続技で反撃しよう。でも、やはり個々の技の威力が小さいため、多くのダメージは望めない。だから〝相手との間合いを広げるための攻撃〟として活用していってほしい。

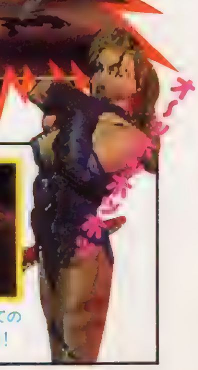








しゃかみ弱蹴りから、立ち弱蹴り　それをキャンセルしての弱のラトルスネーク　決まれば、高い確率で相手がダウンするそ　簡単なから使える連続技なのた



世にもおぞましい［侮じょく的勝ち方］

投げ技の後はちょっとヒマになるよね。そのヒマつぶしにもってこいの技が〝高笑い〟だ。投げ技を決めたら一歩(これが大事)離れて〝高笑い〟を出す。起き上がった相手はムキーッ！　と怒って接近してくるハズ。そこを狙って必殺技をたたき込むのだ。これで相手に最高の屈じょくをあたえちゃおう。



▲倒れている相手を見おろしての〝高笑い〟。う〜ん気分は最高！



ホー・ファイ

弱小キャラの意地を見せちゃれ！

FO・FAI

通常攻撃(基本攻撃力)

		弱威力武器攻撃	強威力武器攻撃
立	近距離	皮刺(10)	刺鋭(12)
立	遠距離	破刺(12)	徽偈論(16)
しゃがみ		座刺(8)	近：鍬刺(8)／遠：脱豹云(16)
ジャンプ		頭怖(4)	懼流々(18)
		弱威力蹴り攻撃	強威力蹴り攻撃
立	近距離	豹威(12)	蕪流伝(16)
立	遠距離	層威(8)	
しゃがみ		埔威(8)	蛛螺々(近＝16、遠＝32)
ジャンプ		裹羅(6)	腭羅(16)
投げ技		怒来緒	←＋△or○(48)

必殺技攻撃(キャラクター右向き時)

名称	入力方法	基本攻撃
曇発破	(弱)→↘↓↙←＋□	3
	(強)→↘↓↙←＋□	5
喝砲烈	(弱)↓↙←＋×	16
	(強)↓↙←＋○	18
曇々発破	(弱)ジャンプ中→↘↓↙←＋□	20
	(強)ジャンプ中→↘↓↙←＋□	24
曇怒呼車	(弱)←↓↘＋□	1
	(強)←↓↘＋△	2
のびーる斬り	(弱)→＋□	8
	(強)→＋△	16
曇風鈴虎	→↗↑↖←＋△○	32
轟曇発破	→←↙↓↘→←＋△	連打中＝16、最後の攻撃＝40
曇々斑々曇斑々	×□△○←→←→＋△○	24（一発のみのヒット）

基本的な戦い方

ホーは、すべての技を使いこなせないと他に太刀打ちできない弱いキャラだ。こちらから攻撃を仕掛けると打ち負けるケースが多いため、敵の出方をうかがいながら戦う。しゃがみキック系が強いから、ここから連続技へつないで勝機を見いだそう。



◀しゃがみ強キックは360度当たり判定が出るため強い。



◀必殺技の曇発破は出るのが遅いため実戦向きじゃはない。

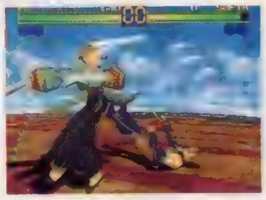
間合いによる攻撃法

中距離よりやや近い間合いをキープすることが大切。敵が歩いて近づいてきたり技を出そうとしたら、ヘッドスライディングになるしゃがみ強斬りで技の出かかりを潰すのだ。また、飛び込みからの曇々発破の使い方も重要だ。

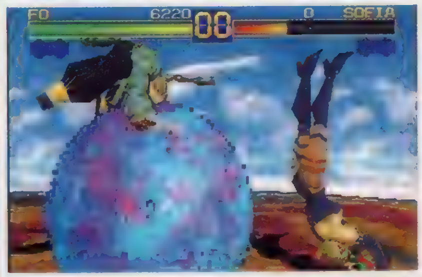
近距離をキープしろ！



▼側転を利用して、視点をクルクルと切り替えて敵を惑わそう。



▲ヘッドスライディングは威力が大きいため、なかなか使えるぞ。出鼻をくじけ！

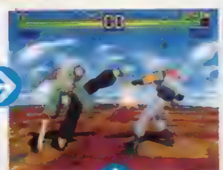


▲敵の起き上がりや敵をジャンプで飛び越したときなどに、曇々発破を出すと効果的なのだ。

実戦的連続技

ホーの連続技は、しゃがみ弱キックヒット後に立ち強キックからのびーる斬りへつなぐ4段攻撃だ。連続技の中に必殺技が含まれていないから、簡単でお手軽だぞ。威力は小さいけど、確実にダメージを与えるからぜひマスターしておこう。







まず、接近してしゃがみ弱キックを当てる　次に、かっこいい立ち強キックにつなげ…。のびーる斬りを出す。この技は２回ヒットするぞ。

のびーる斬り4HITS



世にもおぞましい［侮じょく的勝ち方］

ホーの屈じょく技といえば、やっぱり秘伝必殺技の曇々斑々曇斑々だ。この技はいわゆる「オナラ」で、これほど敵にとって侮じょく的な技はない。しかも、技が出るまでにスキがあり、コレを喰らうのは本当に恥ずかしいことなのだ。その分、当てるのが難しいけどね。コマンドはP60を参照のこと。

▶コマンドが難しいけど、ホーを使用するなら出せるようになろう。





ラングー

攻撃力を生かした連続技を常に狙っていこう！

RUN・GO

闘神伝

通常攻撃（基本攻撃力）

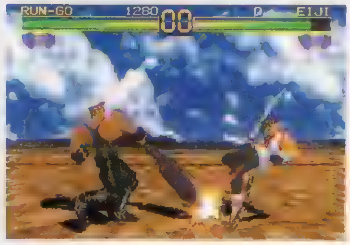
		弱威力武器攻撃	強威力武器攻撃
	近距離	コブシ打ち（ 8）	脳天振り落とし（20）
	遠距離	突き（ 7）	踏み込み撲殺打ち（32）
	近距離	しゃがみコブシ打ち（ 9）	足払い振り（20）
	遠距離	しゃがみ突き（ 8）	足払い振り上げ（32）
ジャンプ		ジャンプ突き（14）	ジャンプ撃ち込み（32）
		弱威力蹴り攻撃	強威力蹴り攻撃
直立		中段回し蹴り（14）	山男蹴り（18）
しゃがみ	近距離	膝蹴り（ 6）	しゃがみ回し蹴り（18）
しゃがみ	遠距離		回転足払い（20）
ジャンプ		跳び降り（ 5）	跳び大蹴り（10）
投げ技		頭突き	←＋△or○（60）

必殺技攻撃（キャラクター右向き時）

名称	入力方法	基本攻撃
島と大地の怒り	（弱）↓↘→＋□	3
	（強）↓↘→＋△	6
大地の怒り	（弱）↓↘→←＋□	16
	（強）↓↘→←＋△	22
大地の目覚め	（弱）→↓↘＋×	12
	（強）→↓↘＋○	18
大地の雄叫び	（弱）→↘↓↙←＋□	前進中=8、最後の一撃=20
	（強）→↘↓↙←＋△	前進中=12、最後の一撃=26
★大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←＋△	48
大地撃沈弾	↗↑↖←↙→←↓＋△○	複数回ヒットの前進中=11 最後のタックル=36、上昇中=36

基本的な戦い方

ラングーは攻撃力が高い。その分、強攻撃に関して動きが鈍い特徴を持っている。基本技でメインになるのは、出るまでのスキが少ない立ち弱斬りとしゃがみ弱キック。コレにキャンセルをかけて必殺技の大地の雄叫びへもっていくのだ。



◀この距離からのしゃがみ大斬りは、立ちガード不可能なのだ



◀しゃがみ強キックは、バックを取られたときに使うといい。

間合いによる攻撃法

ラングーは、とにかくしゃがみ弱キックが強い！　攻撃判定が強く、たいていの技の出かかりを潰すことができるんだ。近距離でしゃがみ状態をキープし、牽制でガンガン使っていこう。そして、ここから連続技へつなげるのだ！

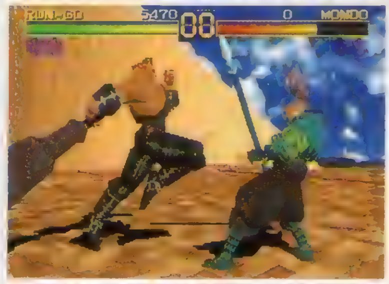
とにかく近づくことが大切！



◀対空技に使える、必殺技の大地の目覚め。出かかりが強い



▶リーチが長く、中距離での牽制に使える立ち弱斬りだ。すばやいのがいい。



▲これがラングー最大の武器、しゃがみ弱キック！　間合いがかなり広いため、離れていても使えるぞ。

実戦的連続技

実戦で使えるしゃがみ弱キックからの立ち弱斬り→大地の雄叫びへの連続攻撃は破壊力が抜群で、3セット入れればほとんど勝ちなのだ。ここで注意してほしいのが、立ち弱斬りから大地の雄叫びへのタイミング。コマンドを遅めに入れるのがポイントだ。



グッと前に迫り出すしゃがみ弱キック。そこから立ち弱斬りへとつなぎ…、止めに大地の雄叫びをたたき込む！　威力抜群！　動きのスピード差に慣れよう。



5HITS大地の雄叫び

世にもおぞましい［侮じょく的勝ち方］

ラングーの侮じょく技は、ヘッドバット（投げ技）だろう。この技が入るとスローがかかり、ガツンっと頭にドエライ一発が入る。この短い時間が、対戦相手にとってはスッゲー侮じょく。また技が決まった後敵がゆっくりのけぞって倒れるのは、とっても気持ちがいい！　やられた方は…だろうけど。

▶グラフィックを見ているだけでも、相当痛そうなヘッドバッドだ。





モンド

攻撃間合いの広さが魅力！先読み命の必殺技が炸裂！

MONDO

通常攻撃(基本攻撃力)

		弱威力武器攻撃	強威力武器攻撃
直立	近距離	突(8)	滅(12)
直立	遠距離	打(8)	滅(16
しゃがみ	近距離	倒(6)	激(16)
しゃがみ	遠距離	破(6)	
ジャンプ		落(4)	鋭(24)
		弱威力蹴り攻撃	強威力蹴り攻撃
直立	近距離	単(10)	転(14)
直立	遠距離		連(16)
しゃがみ		座(8)	刈(16)
ジャンプ		寸(6)	旋(6)
投げ技		烈	←+△or○(52)

必殺技攻撃(キャラクター右向き時)

名称	入力方法	基本攻撃
豪力雷神	(弱)ジャンプ中↓↘→+□	9
	(強)ジャンプ中↓↘→+△	12
豪力風神	(弱)←↙↓↘→+□	18(一発のみのヒット)
	(強)←↙↓↘→+△	6(複数回ヒット)
豪力天舞	(弱)→↓↘+□	16
	(強)→↓↘+△	18
疾風上段突き	(弱)↓↘→+□	3
	(強)↓↘→+△	4
疾風下段突き	(弱)↓↙←+□	4
	(強)↓↙←+△	5
★超力大仏滅	↓↘→↓↘→←+△	44
狂力邪紅烈舞	→↗↑↖←→↘↓+△○	複数回ヒットの風神部分=2 最後の天舞部分=24

基本的な戦い方

相手をダウンさせたときが、モンド最大の攻撃チャンス！疾風上段突き、疾風下段突きを使い分けて、相手に手堅くダメージをあたえよう。基本的戦い方としては、側転を多用して相手の攻撃のスキをつき、反撃するのパターンで攻撃だ。

相手の起き上がりを狙え！



▲豪力風神を使うのだ

立ち防御不可

▼疾風下段突きは、立ち防御不可！ザクザクザク…と連続で決まるのだ



しゃがみ防御不可

▼疾風上段突きと織りませて使えば、まさに究極の２択が成立するのだ！



間合いによる攻撃法

▶モンドの側転は相手に接近するように移動できる。間合いをつめたいときはこれを使おう



接近戦では…

モンドの側転は横方向じゃなくて前方向に移動できる。これを活用して相手との間合いつめ、しゃがみ弱蹴りや投げ技で攻撃していくのがベストだ。



▲相手の跳び込み攻撃は、ほとんどこの豪力風神で迎撃できるぞ



▲疾風下段突きで相手の動きを牽制。ヤリがキリキリ届く間合いで

中距離戦では…

この間合いがモンドの大得意とする間合い。上下段の疾風突きや豪力風神を使ってガンガン押しまくっちゃおう。特に風神は突進系の技や飛び道具を止める究極の盾。戦いの主導権をここで一気に握れ！

実戦的連続技

これもヒット数は少ないが、実用性を重視した連続技になっているぞ。最初のしゃがみ弱蹴りは、モンドの攻撃の基本。ここから立ち弱斬りへとつなぎ、キャンセルをかけて弱の豪力風神を繰り出すのだ。決まれば相手は吹っ飛んでダウンする！







わりとゆっくり目に入力しても、決まってくれるのがウレシイ！　たとえガードされたとしても、豪力風神で相手の体力をガリガリとケズることができるのだ。



2HITS+豪力風神

世にもおぞましい［侮じょく的勝ち方］

相手をリングサイドに追いつめたら、ひたすら投げ技を狙おう。うまく決まれば、ヤリで相手を持ち上げたまま、リングの内と外をブラブラさせることができるぞ。リングの外に落とされるんじゃないかと相手はドキドキ！　結局、外に落とすんだけどこのときの対戦相手の顔は必見モノなのだ。ハハハ…。

▶この恐怖はかなりのモノ。リングの隅で投げ技が決まった時点でキミの勝ち！



闘神伝



チューク

一発逆転も狙えるパワー剣士！ ちょっと扱いにくいのが難点だ

DUKE

通常攻撃(基本攻撃力)

		弱威力武器攻撃	強威力武器攻撃
立ち	近距離	アクセ・レジェ・トランシュ(4)	ヴァントル・ポアニャルデ(24)
立ち	遠距離	レジェ・トランシェ(8)	フォルミダーブル・トランシェ(12)
しゃがみ	近距離	ドゥシュー・トランシェ(4)	スルーヴェ・トランシェ(20)
しゃがみ	遠距離	ドゥシュー・ラント・トランシェ(11)	クロワトール・トランシェ(17)
ジャンプ		ソーテ・ポアント(6)	クロワッサント・トランシェ(17)
		弱威力蹴り攻撃	強威力蹴り攻撃
立ち	近距離	クー・デ・ポアン(4)	ドュー・トランシェ(12)
立ち	遠距離	エロアニュ・ポアント(10)	フェルト・トランシェ(20)
しゃがみ	近距離	ソル・レジェ・トランシェ(4)	ソル・トランシェ(16)
しゃがみ	遠距離	ソル・ポアント(10)	フォーシェ・トランシェ(12)
ジャンプ		ソーテ・レジェ・トランシェ(6)	ソーテ・トランシェ(20)
投げ技		フロンタル・フェッテ	←＋△or○(32)

必殺技攻撃(キャラクター右向き時)

名称	入力方法	基本攻撃力
サザンクロス	(弱)←→↘↓＋□	ダッシュ時＝4
	(強)←→↘↓＋△	ダッシュ時6、着地時の横斬り7、最後の回転斬り＝21
デス	(弱)↓↘→＋□	16
	(強)↓↘→＋△	20
ヘルム・クラッシュ	(弱)ジャンプ中↓↘→＋□	剣振りかぶり＝24、剣真下＝48
	(強)ジャンプ中↓↘→＋△	剣振りかぶり＝32、剣真下＝64
オーガ・スラッシュ	(弱)→↙↓↘＋□	8
	(強)→↙↓↘＋△	16
★ジ・エンド	↙↓↘→←＋□	60
★ラ・フィン	↘↓↙↓↘↓←→＋□○	剣自体の攻撃＝10、弾＝20

基本的な戦い方

一発逆転のパワーはあるが、全体的にアクションが大きく攻撃時（特に強攻撃）のスキもデカイ！　そこで強攻撃はここぞという時のみの使用に限定し、飛び込みからの弱攻撃連打でケズって逃げるという戦法に持ち込むしかなさそうだ。



◀とりあえず接近戦では弱斬りで逃げる。間合いを広げよう



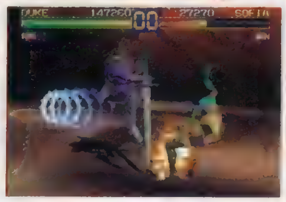
◀間合いを広げればこっちのもの。強斬りで思いっきり攻撃だ

間合いによる攻撃法

やはり技の出が遅いため、接近戦でのもみ合いは不利！　剣がギリギリ届くくらいの間合いをキープしながら、しゃがみ弱蹴り、しゃがみ強蹴り、それに立ち弱斬りで攻撃しよう。この中距離の間合いなら、空振りしても反撃を受けにくいのだ。



◀前方向に転がる側転がすっごく使いやすいのだ



▶強のヘルムクラッシュは、デュークの技の中で最大の威力を誇る！

中距離の間合いをキープ

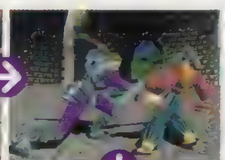
▼このくらい離れていれば、デスやオーガ・スラッシュなどの大技を空振りしても反撃されにくいのだ



実戦的連続技

通常技をキャンセルして必殺技のデス、オウガスラッシュにつなぐのがデュークの連続技の基本。それ以外の必殺技はかなり使いづらく、実戦向きではないのだ。下に紹介したのはしゃがみ弱蹴り、立ち弱斬りをキャンセルしてデスにつなぐ連続技。









すべて決まれば相手の体力を約1／3くらい奪い取ることができる。また、立ち弱斬りをキャンセルして秘伝必殺技のジ・エンドにつなぐこともできるのだ。

世にもおぞましい［侮じょく的勝ち方］

先制攻撃をくらったときなんかは〝もう一度はじめからやり直したい！〟と思うことがあるハズ。そんなときは相手をリングサイドに追いつめ、サザンクロスを繰りだそう。相手をズズズ～ッと押してリングアウトが狙えるぞ。でも悲しいかな自分も落ちる。戦いは引き分けとなり最初から戦えるのだ。



▶場外に落とされ相手はガックシ！　でも自分だけ落ちることもあるので注意だ



エリス

恐怖のエンドレス連続技の前に敵なし!!

ELLIS

基本的な戦い方

エリスには敵が死ぬまで永遠に入り続ける、恐怖の連続技が数パターン存在するのだ。すべてが通常技から通常技の目押しキャンセルなのでタイミングが難しいけど、最初の技が入れば必ず勝てるんだから一生懸命練習しよう！



▲中距離から出しても敵に届く、しゃがみ弱キックを出す。コレがヒットしたのを見て…



▲スライディング後、立ち強斬りを出し、キャンセルをかけて再びしゃがみ弱キックへ…。



▲これて連続技のはじめに戻り、このハターンを繰り返せは永遠に攻撃か入る

▼たまにスライティンクの座標かすれるから、注意して戦おう



間合いによる攻撃法

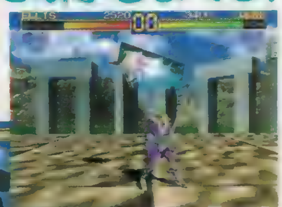
エンドレス連続技に持っていくために、近距離で戦うことを心がける。敵の技の空振りやスキを見逃さず、集中していこう。近距離で狙うのは〝しゃがみ弱キック〟。このスライディングは、敵の攻撃をガードした後に出すと効果的だぞ。

密着して攻撃しまくる!



▲必殺技のソアーウィンドウは着地のスキか少ないため、これだけ出しているたけても敵にはフレッシャーになる

▼常にしゃかみ弱キックを狙っていくヘースは完全にエリスか握ることに！





▲ホーミンクスワローて後ろに回り込み、空中てアースクラッシュを繰り出す

実戦的連続技

はじめに紹介した他にも、しゃがみ弱キックから立ち弱キック（1発目をキャンセル）→立ち強斬りとつなぎ、コレに目押しキャンセルで立ち弱キックへ持っていき、また立ち大斬りのエンドレス。弱キックキャンセルのタイミングがムズイ。







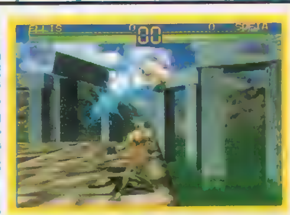
このしゃがみ弱キックが入れば、エリスの勝利！立ち弱キックをキャンセルするタイミングが難しい。そして前に踏み込む立ち強斬りを出し、弱キックへ



世にもおぞましい【侮じょく的勝ち方】

エリスの侮じょく技はいろいろあるけど、なかでも笑えるのが敵をリング際へ追い込んでのホーミングスワローだ。技は敵に当たらないけど、アングルの変化で敵が場外へ落ちてしまうのだ。しかもちゃんとエリスはリングへ戻ってくるため、敵の立場はまったくなし。最強の侮じょくかもしれないな。

▶このポジションでホーミングスワローを出すと、なぜか敵は場外へ落ちるのだ。



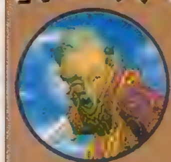
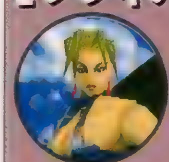
通常攻撃(基本攻撃力)

		弱威力武器攻撃	強威力武器攻撃
直立	近距離	ダブル・スレイ	エリス・スラッシュ(7)
直立	遠距離	一発目＝4　二発目＝8	ダブル・エリス・スラッシュ 一発目＝8　二発目＝10
しゃがみ		ロー・ダブル・スレイ(2)	ライジング・スラッシュ(8)
ジャンプ		ジャンプ・スタッド(3)	ジャンプ・エリス・アタック(4)
		弱威力蹴り攻撃	強威力蹴り攻撃
直立	近距離	ダブル・ハイキック	ヒップ・キックステップ
直立	遠距離	一発目＝2　二発目＝8	一発目＝16　二発目＝12
しゃがみ		ニー・スライディング(2)	ドルフィン・キック(4)
ジャンプ		ジャンプ・サイドキック(10)	ジャンプ・スタンプキック(12)
投げ技		アース・キッス	←＋△or○(20)
バック・ダッシュ		ヒップ・アタック	←←(32) バック・ダッシュ中のヒップで攻撃

必殺技攻撃(キャラクター右向き時)

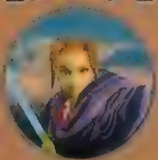
名称	入力方法	基本攻撃力
ホーミング・スワロー	(弱)↓↙←＋×	この技自体はダメージなし
	(強)↓↙←＋○	この技自体はダメージなし
ソアー・ウィンドウ	(弱)→↓↘＋□	16
	(強)→↓↘＋△	地上＝12、空中＝8
シックル・ダンシング	(弱)ジャンプ中↓↙←＋×	18
	(強)ジャンプ中↓↙←＋○	32
アークスラッシュ	(弱)ジャンプ中↓↙←＋□	12
	(強)ジャンプ中↓↙←＋△	16
愛・RI・BO・N	→↗↑↖←＋□○	4
★フレンチ・キッス	→←→←＋△	空中回転中＝2、着地時＝8、連打中＝4+4、最後のキッス＝80　計106
スターダスト・ナイト	↘↓↙↓↘←→↓＋△○	ソアーウインドウ＝8、シックルダンス＝12、アークスラッシュ＝16、最後のキッス＝20　計56

闘神伝 必殺技 パーフェクトコマンド

戦士	必殺技	コマンド									
[エイジ] 	裂空斬	↓	↘	→							✚△または□
	飛翔斬	→	↓	↘							✚△または□
	蹴撃弾	↘									✚○または×
	★炎刃修羅破	↑	↓	↑	↓	→	←	→	←		✚△○同時押し
	●百鬼猛襲剣	→	↘	↓	↙	←	↙	↓	↘	→	✚△
	流星脚	空中で	↓	↙	←						✚○または×
[ホー・ファイ] 	曇発破	→	↘	↓	↙	←					✚△または□
	のびーる斬り	→									✚△または□
	喝砲烈	↓	↙	←							✚○または×
	曇怒呼車	←	↓	↘							✚△または□
	★曇風鈴虎	→	↗	↑	↖	←					✚□○同時押し
	★天地激笑	→	↘	↓	↘	→	←	↓			✚△×同時押し
	★曇々斑々曇斑々	×	□	△	○	←	→	←	→		✚△○同時押し
	●轟曇発破	→	←	↙	↓	↘	→	←			✚△
	曇々発破	空中で	→	↘	↓	↙	←				✚△または□
[ソフィア] 	サンダーリング	↓	↙	←							✚△または□
	オーロラレボリューション	→	↘	↓	↙	←					✚△または□
	ラトルスネーク	↓	↘	→							✚△または□
	★高笑い	→	↘	↓	↘	→	←	↓			✚△×同時押し
	★サラマンダー	↘	↓	↙	↓	↘	←	→	↓		✚△○同時押し
	※コールミークイーン	→	←	→	←						✚△
[モンド] 	豪力風神	←	↙	↓	↘	→					✚△または□
	豪力天舞	→	↓	↘							✚△または□
	疾風下段突き	↓	↙	←							✚△または□
	疾風上段突き	↓	↘	→							✚△または□
	★狂力邪紅烈舞	→	↗	↑	↖	←	→	↘	↓		✚△○同時押し
	●超力大仏滅	↓	↘	→	↓	↘	→	←			✚△
	豪力雷神	空中で	↓	↘	→						✚△または□
[カイン] 	ソニックスラッシュ	↓	↘	→							✚△または□
	デッドリーレイズ	→	↓	↘							✚△または□
	ショルダークラッシュ	↓	↙	←							✚○または×
	★レインボースプラッシュ	→	↘	↓	←	↙	←	→	←		✚○×同時押し
	●ヘルズインフェルノ	→	↘	↓	↙	←	↙	↓	↘	→	✚△
	レイジングサン	空中で	↓	↙	←						✚○または×

ここでは、『闘神伝』に登場する10人のキャラクターの秘伝必殺技、秘伝必殺技2を含むすべての必殺技のコマンドをキャラクター別に一覧表にまとめてみた。しかも、ボスのガイアと隠しキャラのショウのコマンドまでドカーンと一挙に載せてしまう、超豪華コマンド表だ！　これを見ればどのキャラクターのコマンドも一発でわかってしまう優れものだぞ。友だちと対戦するときや、うっかりコマンドを忘れてしまったときに活用してくれるとうれしいのだ。このコマンド表を見ながら、もっともっと『闘神伝』の腕をみがいてくれ！

（コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合の入力方向です）

戦士	必殺技	コマンド	
[デューク] 	デス	↓ ↘ →	+△または□
	オーガスラッシュ	→ ↙ ↓ ↘	+△または□
	サザンクロス	← → ↘ ↓	+△または□
	*ラ・フィン	↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ↓ ← →	+□○同時押し
	※ジ・エンド	↙ ↓ ↘ → ←	+△
	ヘルムクラッシュ	空中で ↓ ↘ →	+△または□
[ショウ] 	烈空斬	↓ ↘ →	+△または□
	飛翔斬	→ ↓ ↘	+△または□
	死昇斬	← ↓ ↙	+△または□
	龍撃弾	↘	+○または×
	閃光牙	↓ ↙ ←	+○または×
	*閻魔烈襲砕	↓ → ↗ ↑ ↖ ← ↓	+△×同時押し
	※万鬼猛襲剣	→ ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →	+△
	月光扇	空中で ↓ ↑	+○または×
	彗星脚	空中で ↓ ↙ ←	+○または×
[ラングー] 	島と大地の怒り	↓ ↘ →	+△または□
	大地の雄叫び	→ ↘ ↓ ↙ ←	+△または□
	大地の怒り	↓ ↘ → ←	+△または□
	大地の目覚め	→ ↓ ↘	+○または×
	*大地撃沈弾	↗ ↑ ↖ ← ↙ → ← ↓	+△○同時押し
	※大地百祭	← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←	+△
[エリス] 	ソアー・ウィンドウ	→ ↓ ↘	+△または□
	ホーミング・スワロー	↓ ↙ ←	+○または×
	*愛・RI・BO・N	→ ↗ ↑ ↖ ←	+□○同時押し
	*スターダスト・ナイト	↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → ↓	+△○同時押し
	※フレンチキッス	→ ← → ←	+△
	アークスラッシュ	空中で ↓ ↙ ←	+△または□
	シックルダンシング	空中で ↓ ↙ ←	+○または×
[ガイア] 	火の赤	↓ ↘ →	+△または□
	水の青	→ ↓ ↘	+△または□
	風の緑	↓ ↙ ←	+○または×
	*終末の闇	↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → ↓	+△○同時押し
	※終の黒	→ ↘ ↓ ↙ ← →	+△

●表中の必殺技名に「*」マークがついているものは、隠し必殺技の秘伝必殺技です。これは試合中いつでもコマンドを入力すれば使用可能。
●必殺技名に「※」マークのついているものは、秘伝必殺技2です。キャラクターの体力ゲージが点滅したときにコマンドを入力すると使用可能。

A.Ⅳ.EVOLUTION

A列車で行こう4　エボリューション

●ジャンル／SLG●メーカー／アートディンク
●発売日／発売中●価格／¥7,800
●対応周辺機器／マウス、メモリーカード●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

「A.Ⅳ.」を「説明書も厚くて、こういうのはむずかしそう」と、やる前から決めてかかってる輩がいますが、困りますなぁ。喰わず嫌いが多くて…。よござんしょ。今回初心者のみな様にはわかりやすい、ポリタン・お姉さんコンビのマンガで面白おかしくゲーム紹介しちゃいましょ。さらにやっているけど今一歩町が成長しない、となげいてるキミは下の文もいっしょに読んでみてね。伸び悩んでいるならきっと役に立つハズ。（ロボ吉田）

「A.Ⅳ.はじめて物語」

まんが：岩瀬さとみ

最初がちとわかりにくい、『A.Ⅳ.』をはじめて物語で大解剖。上級テクニックもちゃんとフォローしてるからうまい人でも安心ねっ！　やさしくしちゃうぞ。

A・Ⅳ・はじめて物語





初心者は読まんでいいポイント…その1

計画的な街づくりでバビューン

『A.Ⅳ.』は自由度が高い！　とは言ってもあまり無計画にゲームをすすめていると「あれっここに線路が通らなくなっちゃったぞ」てことになってしまう。そうならないためには、まずこのマップをやろうと決めたら、1にも2にも地形全体を把握すること！　カーソルを動かし全体を見回して、おおまかに駅を設置する場所と線路の位置を決めておこう。あと重要なのが資材置き場の位置と運用ルート。これを考えておかないと、発展する街も田舎町のまま終わってしまうぞ。とりあえずこの4点だけはしっかり頭に入れておかないと、発展した街とスラム街が隣接したアンバランスな街になっちゃうのだ。



▲どこが発達してるかは、サテライトの色分けで見るのが1番。



▲お客が乗らない場所に駅を設立したり線路を引いても儲からないから、初めはある程度開発された町と町を結ぶようにしよう。上の写真ぐらい発達していて、資材もあれば駅を設立するには十分だ。線路は右の2パターンが効率イイぞ。



◀都市を発展させる環状線型。いろいろ応用がきくので多用してみよう。

◀土地を節約する単線のすれ違い型と複線型。現実には1番多いタイプ。

A・Ⅳ・はじめて物語



初心者は読まんでいいポイント…その2

資材の運用は的確にである

「A.Ⅳ.」の資材とは町の餌のようなもの、あたえないと町が成長しないから町の近くに置いてあげようね。では少し資材について説明しよう。まず使用できる範囲は、1つを中心に東西南北だいたい15ブロックを目安にしよう。駅から置ける資材の範囲は8ブロックなので、駅から23ブロック先まで資材がゆき届く。置き場について便利なポイントは地下に駅を建設しなくても駅の地下1階に置き場を作れば地下に資材を置いていく点。もちろん地上で使用できるのだが、地下2階に置くとダメなので注意！





◀子会社で工場を設立し、資材を生産して使えるようにするのもよい。



◀海が近ければ港を作り、船に資材を運搬してきてもらうのもひとつの手だ。



▶資材はたくさんあってもよいが場所を奪われ、美的にも機能的にもじゃまになるから地下をうまく利用しようね。



◀資材が無い地域には工場も建てられないので、資材のある場所に駅を建て、そこから線路をひいて運んでいくしか方法はない。



初心者は読まんでいいポイント…その3

子会社の有効利用

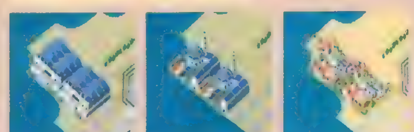


▲こんなにたくさんの子会社がある。

子会社は多彩に用意されているので、初めのうちは儲けうんぬんより趣味や風景にあわせて自由に建ててみよう。都市計画をしたければビルやマンション。観光地を目標にするならばスキー場に温泉宿、ペンションなんかも建てて見栄えをよくしたり。海浜都市なら港を中心に、水族館や公園を作ってみたりね。



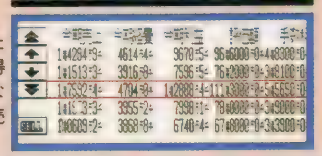
◀儲けるためには立地条件が1番関係している。駅の近くにはなるべく住人が建設できないものを建てるのが賢いハズ。



▲住人が建てられないもので、儲けが安定しているのが上の写真の4つ。風景にあわせて建ててみよう。



▶子会社を経営すると利益が出ていればそれなりの評価額が得られる。赤字の会社も出てくるがそんなのはすぐ撤去。ひどい気もするがゲームなんだから。



▶上にも書いたとおり評価が得られればこんな高額な金額で売れちゃうぞ。

A・Ⅳ・はじめて物語



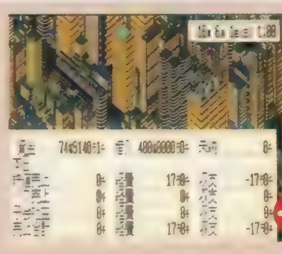
初心者は読まんでいいポイント…その4

銀行と株式でもうかるか?

このゲームで、銀行の役割は貯金や預金ではない。会社運営のピンチな時に、お金を貸してくれるために存在するのだ。借りれる限度額も全資金の70%と多額を貸してくれる。返済しないで、借金できるのは5回。金利は変動制で、4%~14%と、そう悪徳でもないから軌道にのるまで、うまく利用しよう。一方株だが、売却時の手数料が、なんと35%! こんなに法外な手数料なら手を出さない方がよいなぁ。

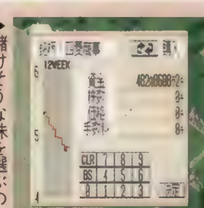

証券マン、不機嫌みたいね

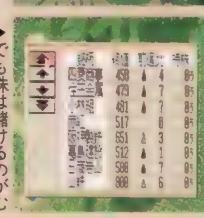

銀行員、また世話になるぜ


▶注意しなければいけないのは、返済日を忘れないということ。返す前日にお金がないと、当日の12時に倒産しちゃうぞ。また返済日前日が土日や祝日だと銀行が閉まっているので、そのへんもチェックしておこう。

◀銀行の使い方で、自転車操業という方法を知っておくと便利なので、そのやり方を簡単に教えよう。借りた借金で、返済までに資産を増やし、また借金して返済するという手順。ちょっとややこしいね。



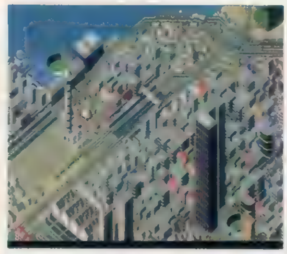

▶儲けそうな株を選ぶのに、いい目安になる12週間分のグラフ表。


▶でも株は儲けるのがむずかしいので、遊び程度でやるのが無難よ。

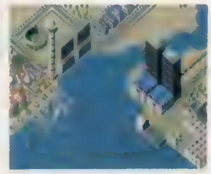
テストプラン

今まで読だところを見て「えーっホントにそんなに簡単なの一?」と思ったらとりあえずチャレンジ！　コツさえわかればあとはキミのセンスしだいでどうにでも街が作れちゃうぞ。『A.Ⅳ.』はポリタンのいうとおり自由度の高いイカスゲームなのだ！　最後に総まとめとして MAP「段々畑」の4分の1を使って説明しよう。



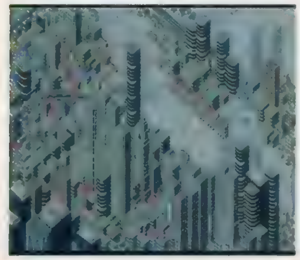


◀ここでは水上と接している陸地が直線で2ブロックしかないから水族館を建てたい。あとやっぱり幕張や晴海のように展示場の1つも建てて、コミケ会場にでも（笑）。

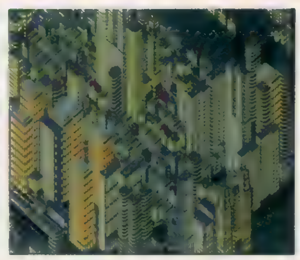


▶水辺ならではの建築物もあるだけに直線ブロックが4つあったらマリーナ、3つならば資材確保もかねて港を建てたいのが本心なんだな。

▼丘や山の斜面には建物が建てられないので、意外にもてあましがちになる。斜面にしか作れないスキー場があるから、ペンションやホテルも一緒に建てて観光地にしちゃおう！

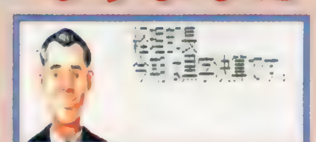


▶平地はほとんど何でも作ることができるので、広さにあった計画を考えてみよう。とりあえずこの広さにあわせた環状線を走らせて、その内側にニューヨークを思わせる大摩天楼を目標に建ててみてはいかがかな？　見栄えも良いし収入もグーンと増えるぞ。



で、こんな町に、なりました♡





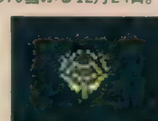
上に書いたことを目標にして、とりあえずプレイすること約数時間、左の画面を見てちょうだいな。経理部長も思わずニッコリ、ごらんのとおり見事なデキに仕上がりました。ちなみにこれをプレイしてくれたのは『A.Ⅳ.』初体験の人。みんなもお姉さんみたいに途中で投げ出さないで自分だけの街をつくってみよう。

おまけのコーナー

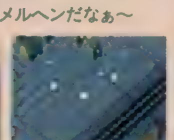
人間って流れ星とかめったに見れないモノを見るとうれしくなるじゃない？　そんなエヘへが『A.Ⅳ.』にもあるんだよん。出現する日付けを教えるからあとはその日にマップをくまなく探してみてね。渡り鳥は4月5日と10月1日。UFOは七夕の7月7日ごろ。飛行船は夏真っ盛りの8月1日。そしてサンタはもちろん雪ふる12月24日。メルヘンだなぁ〜



▲注意して見ないと気つかん渡り鳥



▲フワフワと編隊を組んで飛ぶUFO



▲雪ふる夜に一瞬現れるサンタさん

スターブレードα

●ジャンル／3Dシューティング●メーカー／ナムコ
●発売日／3月17日発売●価格／¥5,800
●対応周辺機器／マウス対応●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

フルポリゴンシューティングの元祖を超完全移植。それにしたってテクスチャーモードの画面の美麗さにはただア然とするばかり。まるでCGをバリバリ使ったSF映画を見ているようで、PSの可能性は無限なのかとさえ思えてしまう。冗談抜きでアーケード版をプレイするより楽しいんじゃないだろうか……。自宅に遊びに来た友人を驚かせて楽しむ接待用にも、是非持っていたいゲームだ。　（ジュピター藤平）

ポリゴンシューティングの元祖がパワーアップしてPSに登場!!

キミは、広大な宇宙空間における息詰まるドッグファイトを覚えているだろうか。全4ステージに渡り、帝国と繰り広げた、あの熱いバトルを覚えているだろうか。……覚えていない、もしくは知らない人は幸せだろう。なぜなら、他の人よりもひとつ多く、大きな人生の楽しみが残されているんだから。そう、3Dポリゴンシューティングの雄、あの「スターブレード」が今、プレイステーションで甦ろうとしているのだ!!

しかもこのプレイステーション版、ただの移植作じゃない。タイトルを見れば分かるだろう、「スターブレードα」なのだ。ゲームセンターに登場するや否や大人気をもって迎えられた「スターブレード」で完成されたゲームシステムはそのままに、さらに迫力を増したこの「スターブレードα」、シューティングファンなら見逃していいはずがない。それでは、このゲームの魅力を、じっくりと見ていってみよう。



◀この画面の美しさを見てくれ！PSの可能性はまだまだ未知数だ……。

アーケードを上回る完成度！ PS版の3大ポイント

POINT 1 2つのモードが楽しめる!

この「スターブレードα」では、ゲーム開始時に2種類のモードを選ぶことが出来る。ノーマルモードはアーケード版と同じ、ポリゴンに陰影を付けた映像。テクスチャーモードはテクスチャーマッピングされた映像だ。



ノーマルモード

◀アーケード版と同じく、ポリゴンそのまま。これはこれでサイバーなイメージがあり、なかなかおもしろい。でも……。



テクスチャーモード

▶テクスチャーを張るだけで、こんなにもリアルに変身!! 一度プレイしたら忘れられない快感がここにはあるのだ。

POINT 2 ゲーセンそのままの臨場感!

「完全移植じゃないのかぁ」なんて嘆いている読者はいないかな？　心配御無用。確かに少々の仕様の変更はあるものの、ゲーム内容自体はアーケード版の完全移植になっているのだ。どうしてもアーケード版と同じじゃなくちゃ嫌な人は、ノーマルモードを選んで自動連射に頼らず根性でボタンを叩く!!　これでアーケード版と同じだ。



▲このPS版も、内容自体はアーケード版と全く同じ。あの手に汗握る迫力のドッグファイトが、自分の家のモニター上で再現されるのだ！

POINT 3 マウス対応で楽々操作!!

このソフトはLRボタンを押し続けることで、通常よりも早く照準カーソルを動かすことができる。とはいえ、プレイステーションのパッドでは、細かい操作はちょっときびしい。そのへんを考慮してか、この「スターブレードα」ではマウスによるプレイが可能になっているのだ。最初は違和感があるかもしれないけど、慣れれば格段にプレイしやすいぞ。



◀マウスでのプレイはとにかく快適。一度慣れてしまうと、もうパッドには戻れないかもね……。

　※画面は開発中のものです

SF映画そのまんま!! これが「スターブレード」の世界だ!!

操縦桿を握りしめ、トリガーボタンに指をかける。カウントダウンが始まり、いち早く漆黒の宇宙へ飛びだしていく味方の戦闘機が視界をかすめる…。この『スターブレードα』は、最新鋭宇宙戦闘機ジオソードに乗り込み、帝国軍に制圧された空域を奪還するために戦うシューティングゲームだ。しかもゲームは全て、コックピットを通して見える、いわば自分の視点で展開する。まさしくSF映画の世界じゃないか。ここではこのゲームの設定を説明しよう。一日も早くキミが優秀なパイロットになれるようにね。



▲敵戦艦との熱い攻防。こんな迫力の展開が、これでもかとばかりに押し寄せる。

STORY

連邦政府の星間通信網に割り込んできた銀河系外通信は、「帝国の支配下に入れ。さもなくば連邦星を破壊する」とだけ言い残し、回線を切った。連邦政府はその警告を無視。その時突然、巨大な物体が連邦星系内に出現したのである。警告が単なる脅しではなかったことに気づいた連邦政府は、宇宙連邦軍に危機回避を要請。今、ジオソードの出撃が決定した！

自機・ジオソード

宇宙連邦軍の所有する最新鋭戦闘機、それがこのジオソードだ。2門のレーザービーム砲を標準搭載している。このジオソード5機の編隊によるチームを〝スターブレード〟という。ゲームのタイトルはここから来ているわけだ。プレイ中にチームリーダーから通信が入ることも多く、よりリアルな臨場感が楽しめるぞ。



これが最新鋭機ジオソードだ!!

ゲーム中はコックピット視点のみ

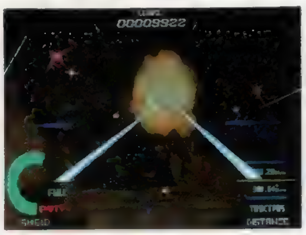
ゲームはコックピットからの視点でのみ進行する。とはいっても、必要な情報は逐次通信されるので心配はいらない。また、左下のメーターはシールドを表しており、これが無くなるとジオソードは破壊される。残量に注意しよう。



レッドアイ

連邦惑星系上に突如出現した機動惑星。内蔵された対惑星兵器「ウェイブキャノン」の砲頭は、連邦星に向けられつつある。〝スターブレード〟の第一目的は、この機動惑星の破壊である。





◀ウェイブキャノンを発射させてはならない!!

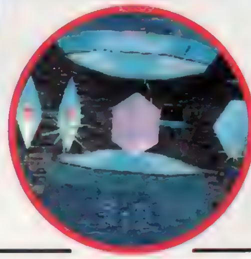
帝国のほこる機動要塞!!

そして

オクトパス

レッドアイの動力炉。この中心にあるパワーストーンを破壊することにより、レッドアイの活動を停止させることが出来るのだ。



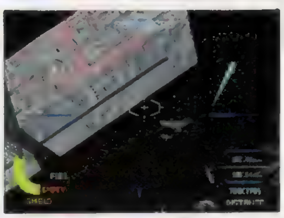


中心核 パワーストーン

◀オクトパス、ひいてはレッドアイにエネルギーを供給しているパワーストーンがこれだ。中心部目がけ、力の限りに撃ち込むのだ!!

アイスバーグ

レッドアイ破壊後、敵司令艇コマンダーを撤収するために現れる巨大戦艦。この戦艦内にてコマンダーを追跡し、さらには破壊することが次の目的となる。もっともその前にこの戦艦も破壊する必要があるのだが。



▲巨大戦艦アイスバーグ。今までの戦艦とは比較にならない大きさだ。

突如出現した巨大戦艦!!

コマンダー

味方機編隊を引き連れてはジオソードの前に姿を現し、ミッションの妨害をして逃げていく敵司令艇。アイスバーグが撃沈されたあと、単機でプレイヤーに挑んでくる。高い機動性を誇り、ワープも可能。このコマンダーとの戦闘がこの戦争の勝敗を決定づける壮絶なものとなることは、想像に難くないだろう。



▲大体3機編隊で現れるコマンダー。後ろの2機は破壊できる。



◀コマンダーとの決着は、最後の最後まで持ち越される。腐れ縁。

ジオソードの行く手を阻む敵司令艇

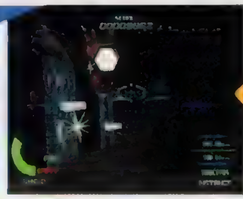
全4ステージ中、ステージ3までを徹底紹介!!

このゲームは、全4ステージから構成されている。マザーシップを発進し、アステロイドベルトを突破して敵機動惑星へ。そして惑星内部を通過し巨大戦艦との戦闘、破壊から敵司令艇との一騎討ちと、場面はめまぐるしく変化していくぞ。今回は、その中からステージ3、敵巨大戦艦アイスバーグとの戦闘までを紹介しよう。ちなみに迫力と臨場感を伝えるために、写真はテクスチャーモードでお送りする。

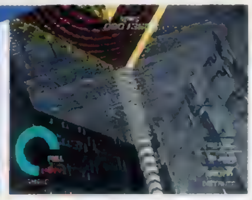
STAGE1

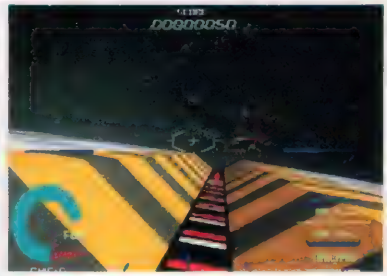


STAGE2



STAGE3

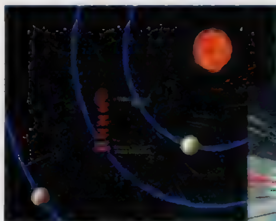




▲今月紹介するのはステージ3、巨大戦艦アイスバーグの出現するところまで。

ステージ1 機動惑星レッドアイを目指して、ジオソード発進!!

ステージ1は、「オペレーション・スターブレード」……つまり、ミッションの説明から始まる。まずは1人のスペースファイターとしての自分を認識するために、説明を見てミッションをよく理解しておこう。説明が終わるとマザーシップから発進、早くも襲いかかってくる敵編隊を蹴散らしつつ進んでいく。まずは小手調べだが、この辺でゲームの感覚に慣れておかないと後で辛くなってくるぞ。



▲ジオソード発進！　すでにここから戦いは始まっている。まずは向かい来る小編隊を撃て!!



▼敵戦艦との初遭遇。まだこの辺りは序の口。戦艦も大した攻撃をしてくるわけではない。



◀ミッション説明。まずここで状況整理だ。でも英語で説明してるんだよね。

コマンダー登場!!





▲この直後、コマンダーが初お目見え。あいさつ代わりにレーザーでも1発。

◀プレイヤーのライバル、コマンダーの登場だ。これから、長い付き合いになる。



▲顔見せを済ませ、コマンダーは退却。次はアステロイドで。

勝負は次回まで持ち越し……

ワンポイント

1 敵の出現を覚えよう

画面端から画面端まで照準を移動させる際、タイムラグが生じてしまうのは必然。このゲームではその少々の時間が生死を分けてしまうことも少なくないので、敵の出現場所を覚えておいて、画面に出てくるものから破壊しよう。



▲敵の出現場所を覚え、登場と同時に破壊する。早めの撃退を心がけよう。

2 敵弾を撃ち消そう

レーザーは仕方ないとして、ミサイルなどはこちらのレーザーで撃ち消すことが可能だ。自機ジオソードを自分で動かして敵弾を避けるということはこのゲームでは出来ないので、破壊できる敵弾は極力撃ち消すことを心がけよう。



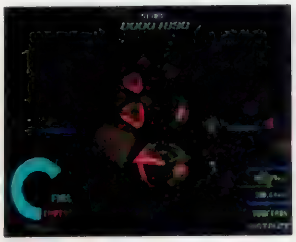
▲このようなミサイルは迎撃可能。ダメージを最小限に抑えるための基本だ。

アステロイドベルト(小惑星帯)突入！

この辺から、敵の攻撃も激しくなってくる。特にアステロイドの岩面についているロックアイの攻撃はし烈なので、見つけ次第破壊していこう。



◀アステロイドベルトに突入。アステロイドをギリギリでかわす様は凄い迫力！



▲アステロイドベルト内に浮遊するロックアイ。早めに破壊しないと手痛いダメージを被ることになるぞ。

スターレーザーに注意!!

ロックアイの撃ってくるスターレーザー。これは他のミサイルに比べてスピードが早く、被弾したときのダメージもかなり大きい。ただしこちらのレーザーで破壊することも可能なので、撃たれたら早めに対処しよう。これの危険度はチームリーダーも分かっているらしく、通信で警告してくれるぞ。



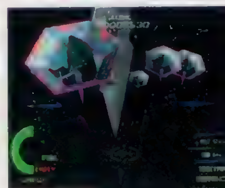
▲これがスターレーザー。なんだか星みたいでしょ。

敵防衛ラインの戦艦地帯

敵が防衛ラインとしていたアステロイドベルトを抜けると、そこには敵戦艦の編隊が待ち受けていた。アステロイドベルトを突破されて本気になった敵戦闘機部隊と圧倒的な火力を誇る敵戦艦たちの前に、苦戦を強いられることは間違いないだろう。敵の出現位置を覚え、一瞬でも早く破壊していくことが、必要となってくるぞ。特に敵戦艦のレーザーは非常に強力なので、砲門を開く前に全て破壊しておいたほうが無難だ。ここが敵の最終防衛ライン。敵の猛攻に耐え、宇宙プラントが見えるところまで到達すれば、レッドアイはもう目の前だ。



▲アステロイドベルトを抜けると同時に、敵戦艦の手厚いお出迎え。ここは礼儀正しく、気合いの入った反撃を見せてやるべきだ。



◀敵戦艦の放つミサイルには要注意。まとめて被弾するとすさまじいダメージだ



▶一発の攻撃力が低いレーザーも、数が多いと脅威。敵は早め破壊しておこう。



▶かなりの威圧感を誇る敵戦艦も、破壊できないわけではない。敵戦闘機を撃つ合間に、艦橋を狙ってレーザーをガンガン撃ち込もう。

艦橋を破壊！

戦艦は、艦橋が弱点となっている。ここに数発撃ち込めば、全ての砲門ごと活動を停止するぞ。砲門より、艦橋の破壊を優先しよう。



◀判定が小さいから、当てにくいかもしれない。

宇宙プラント地帯へ…

宇宙プラント突入。ここにも多数の砲台が設置され、もはや宇宙基地の様相を呈している。敵を破壊しつつ、レッドアイに降下するための足場を確保するのだ。

砲台を先にたたけ

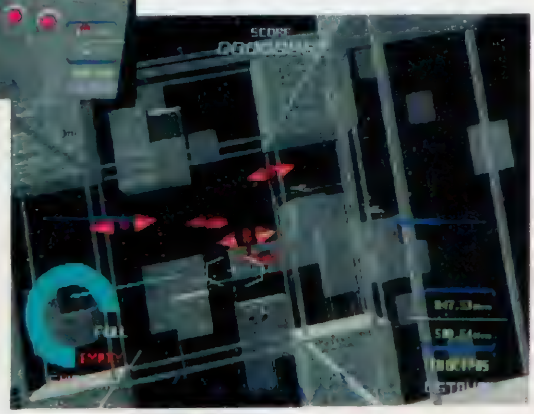
プラント上の砲台からも強力なレーザー砲撃がある。ひとつひとつ、しらみ潰しに破壊していこう。



▲砲台はレーザーを撃ってくる。撃たれる前に先手を取りたい。



◀宇宙プラント到着。壁面にはびっしりとレーザー砲台が設置され、軍事施設といった色合いが濃い。位置を覚えて、さっさと破壊してしまおう。



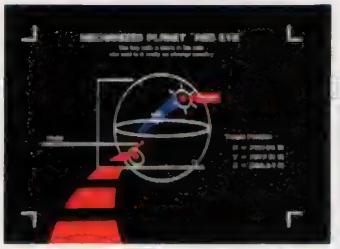
▼敵は勝手知ったる顔で編隊を組んで攻撃してくる。どうやら地の利はあちらにあるようだ。だが、レーザー砲台との連携を崩せば勝機はあるぞ。



◀宇宙プラントの合間をぬって進行していく。レッドアイは目の前だ。油断するな。

ステージ2 敵防衛ラインを突破し、レッドアイに降下!!

宇宙プラントを突破すると、レッドアイへの降下準備に入り、再び今後のミッションについて説明がされる。内容は、レッドアイの中枢部へ進み、動力炉であるオクトパスにパワーを供給している、中心核パワーストーンを破壊すること。レッドアイに到着すると、まずは敵レーダー網を回避するため、渓谷内を進むこととなる。この渓谷内は非常に視界が悪い上、いたるところに砲台も設置されているので、進行はかなり困難を極める。ここでも砲台の位置をしっかり覚えておいて、進行の邪魔にならないよう極力早めに排除することが必要となってくるぞ。



▲レッドアイに到着。ここからどうやってパワーストーンへ向かうか、検討する。

▼レッドアイに接近させじとばかりに、敵も猛攻を加えてくる。防衛ラインを突破し、地表に迫れ！





▲敵戦闘機も大きな編隊を組んで襲いかかってくる。そろそろ一筋縄では通用しなくなってきた。





▲敵の猛攻をかわし、地表へ到達。激しいスターレーザーの砲撃をうまく迎撃しながら、進路を確保しよう。

◀地表に付いたジオソードは渓谷内を進む。壁面に設置された砲台に注意し、コマンダーを追いつつオクトパスを目指せ。

コマンダーを追撃!!

ステージ1のアステロイドベルト直前と、敵戦艦地帯で登場したコマンダーが、なんとここでも登場する。今回は渓谷内を逃げながら、ジオソードに攻撃を仕掛けてくるぞ。



▲砲撃をかわして追撃。熱いチェイスが展開される。



◀破壊は出来ないが、撃てばそれだけ得点にはなるぞ。

周辺施設での敵の猛攻!!

渓谷を抜けると、そこはには高層ビルが立ち並ぶ。これらこそがオクトパスの周辺施設なのだ。レッドアイの破壊に胸をときめかせつつも、今まで以上に気を引き締めていこう。敵も死にものぐるいの抵抗をしてくるぞ。



◀一度上空に上り、進行ルートを確認。リアルな演出だ。

ビル群を抜けて!!



◀高層ビルの合間をぬって進行。敵の出てくる方向が前方の狭い部分に集中するので戦いやすい。



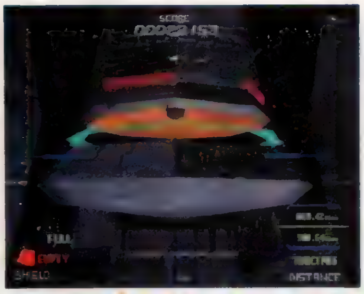
▲なるべく遠く、敵に認識されないうちにひとつでも多くの砲台を破壊しておきたい。



▶さもないと、砲台の密集する地点に到着したとき、レーザーの一斉掃射が待っている。

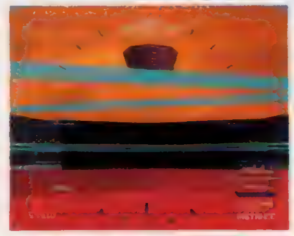


▶高層ビル密集地域を抜けて一路目指すはオクトパス。もちろん敵は待ち受けているので油断するな。



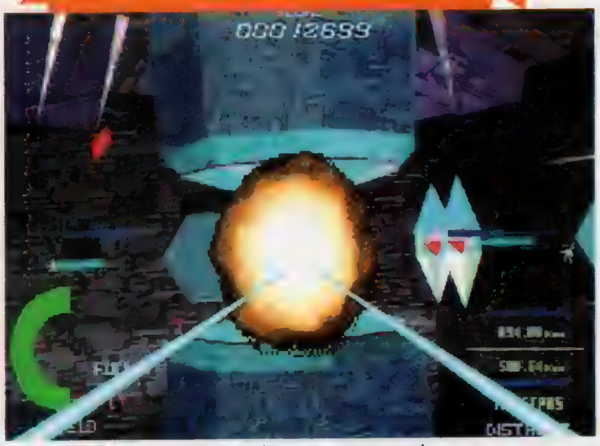
オクトパスに到達!! パワーストーンを破壊せよ

オクトパスに到達すると、その最下層から内部にもぐり込み、上へと向かうことになる。コマンダーはここにも登場するのだが、やはり逃げていくだけ。それを追いつつさらに上を目指すと、中枢のパワーストーンに到着する。あとは破壊するだけなのだが、パワーストーンは非常に強力な自己防衛システムを備えているのだ。ある程度シールド残量に余裕があれば、1～2発の被弾は覚悟のうえで、とにかくゴリ押しでパワーストーンに撃ち込むのもいいだろう。

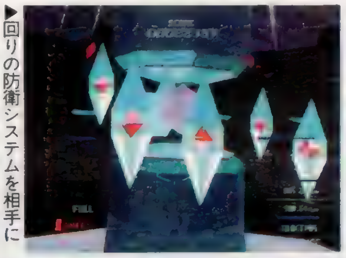


◀オクトパスに到着。下に開いた穴からパワーストーンを目指す。ここからは一本道だ。

敵の攻撃をさけつつ、中心を狙い撃て!!



⬆ついに到達したレッドアイの中枢、パワーストーン！



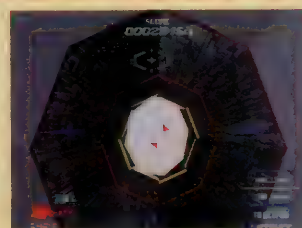
▶回りの防衛システムを相手にせず、とにかく中心を狙う。



▶これが一番早く破壊する方法だ。得点稼ぎには向かないが…。

シャッターが閉まることを忘れずに!!

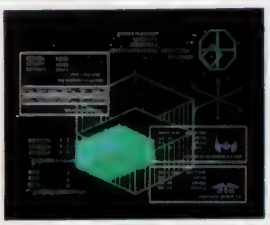
パワーストーンへと向かう通路の中では、シャッターが行く手を阻む。レーザー数発で破壊できるのだが、ボーッとしていると破壊しそこない、甚大な被害を受けかねない。シャッターの存在を忘れないように。



◀シャッターはレーザーで破壊可能。普通に連射していれば、ぶつかることはまずない。

ステージ3 巨大戦艦アイスバーグ登場! 新たな戦いへ…

パワーストーンを破壊するとレッドアイは崩壊するのだが、その際ジオソードのコンピュータが巨大なワープ反応を感知する。これが敵巨大戦艦アイスバーグだ。また、敵残存編隊の中にコマンダーの存在を確認、これを破壊することが新たなミッションとして伝えられる。これからが、本当の戦いかもしれない……。



▲アイスバーグ登場。その大きさには、ただただア然……。



◀アイスバーグへ接近するジオソードを、強力なレーザー砲撃が待ち受ける。砲撃をかわし、アイスバーグ内部へ突入せよ!!

▼そしてアイスバーグ表面へ。ここから内部へ突入する。巨大戦艦アイスバーグ撃沈まで、カウントダウン開始である。





▶これがアイスバーグの外観。一見すると、ただの箱のよう。……なんて甘く見てると……？



▲アイスバーグ上空での戦い。さすがに敵の攻撃も熾烈を極めてくる。しかも、アイスバーグの攻撃はこれだけではない。さらに奥の手があるのだ。

そして、コマンダーとの一騎打ちへと向かう……

雷電プロジェクト

●ジャンル／正統派縦スクロールシューティング●メーカー／セイブ開発
●発売日／発売中●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード（あると便利）●多人数同時プレイ／可（最大2人）

ココが違う PS POWERチェック!

「雷電」はIもIIも激ムズで有名なゲームだ。でも、「雷電プロジェクト」では、難易度設定がついたことに加え、フリーコンティニューを利用すれば、どんなにSTGが苦手な人でもクリアはできるように配慮がされている。そのおかげで、このソフトは雷電シリーズを幅広く親しませてくれる絶好の機会を作ったと思う。STGのマニアだけでなく、「好きだけれど苦手」という人も、この1本をぜひ体験してもらいたいな。　（JOH）

避けまくる快感！ この興奮に君はどこまで耐えられるか？

チェック1 これこそ究極の移植なのだ

これを見て、移植率の高さに感動しない人がいるだろうか。「雷電II」の凝りに凝ったグラフィック、カッコいい敵キャラの動き、あの憂愁さそうBGM、避けまくる快感を覚えるゲーム性…ホントにゲーセンがそのまま家庭に飛び込んできたみたいだ。ゲーセンで培ったテクニックがそのまま使えるのも、ファンにはうれしくて涙モノだね。

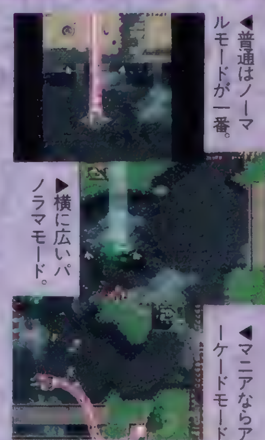


◀僅かなズレも許されない究極の芸当。ゲーセンで使えたワザがソックリできちゃうのは感動モノ。

▶パート1も完全収録。6面と8面のボス戦での有名な安全地帯も使えるのだ。

チェック2 表示システムも親切設計

今までの家庭用ゲームマシンでは、縦スクロールSTGは横長画面に調整しなおすのが定番となっていた。でも「雷電プロ」ではゲーセンの縦画面の興奮をそのまま家庭用で再現してくれているぞ。ゲーセンそのままのアーケードモード、普通にプレイするのに最適なノーマルモード、ノーマルモードを横に広く表示するパノラマモードと、好みに合わせて画面表示を選ぶことができる。自分のプレイ環境や趣味に合わせて選択しよう。



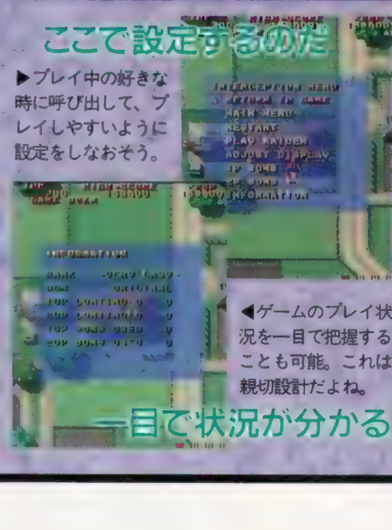
◀普通はノーマルモードが一番。

▶横に広いパノラマモード。

◀マニアならアーケードモード。

チェック3 便利な隠しオプションモードを使いこなそう

このソフトには便利な隠しオプションモードが入っているのを、君はもう見つけていたかな？ このモードはプレイ中にRボタンとLボタン4つ全部を同時に押すだけで呼び出すことができる。ここでは、パートI、IIそれぞれのゲームタイトルへのスキップ、IIにおける1P・2Pのボム設定の変更、画面表示の様々な調整、ゲーム状況の情報表示など、便利な機能がいっぱいなので、ぜひ活用しよう。リセットの手間が省けるスキップ機能もうれしいけれど、画面表示の微調整はモニターの関係から画面の上下が切れてしまう状態でしかプレイできない人にはたまらないよね。これでプレイ快適度も段違いにアップするぞ。



▶プレイ中の好きな時に呼び出して、プレイしやすいように設定をしなおそう。

◀ゲームのプレイ状況を一目で把握することも可能。これは親切設計だよね。



『雷電II』3～8面ボスの攻撃 徹底解析

ゲームセンターでの『雷電II』はマニア向けのゲームだったこともあって、2面まではともかく、3面以降は一般ゲーマーには謎のベールに包まれていたように思う。でも、せっかく家でゆっくりプレイできるのだから思いっきりやりこんで、ボスの攻略もマスターしたいよね。そんな訳で、今回は特別に『雷電II』の3面～8面までのボスの怒涛の攻撃を徹底的に解析してしまうぞ。ボスの攻撃方法や攻撃順序をスペースが許す限り説明してあるから、これを読めばボスのクセなどが完璧に把握できて、きっと突破口も見えてくるハズ。これを君の攻略法発見の糸口にして、ゲーセンでボコボコにされた（笑）あの怨みを思いっきり晴らして欲しいな。さぁ、手に汗握る興奮の弾避けの世界に、いざ出陣！

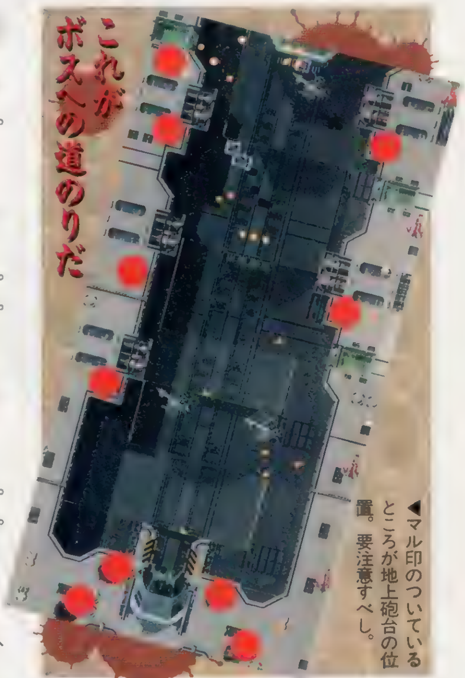
STAGE 3 BOSS

ボスの性能をチェック



この順で作動するぞ

1	A	ここからは正面に向かって破壊可能弾を放ってくる。それほど怖くない。
2	B C	Bからは斜め方向に弾が放たれる。ボスの正面付近なら全く問題なし。Cからは自機狙いの単発弾が放たれる。これはよく見て避けるように。
3	D	Bと同じで斜め方向に弾が放たれる。ボスの正面に飛んでくることはない。
4	E F	EはAと同じで破壊可能弾を放つ。Fは2方向弾を放ってくる。この2方向弾は発射時の自機の位置の左右をそれぞれが狙ってくる。
5	G H I	GはAと同じで破壊可能弾を放つ。HはBと同じで斜め方向に弾を撃つ。この2つはそれぞれあまり怖くない。Iからは3方向弾が放たれる。この3方向弾は中央の弾が、発射時の自機の位置を関知して飛んでくる。
	J	ここにある程度ダメージを加えると、5方向弾を放つ艦橋砲台が現れる。



▲マル印のついているところが地上砲台の位置。要注意すべし。

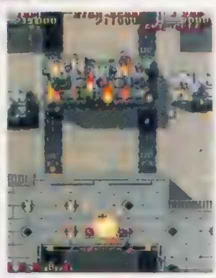
STAGE 4 BOSS

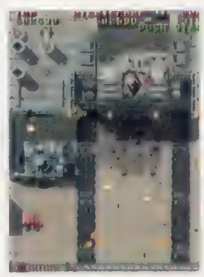


ボス手前の地点では電撃と共に地表の砲台が呼び起こされる。呼び起こされる砲台の順番はランダムで厄介だけれども、場所は左のマル印の通りなので、これを参考に頑張ってみよう。

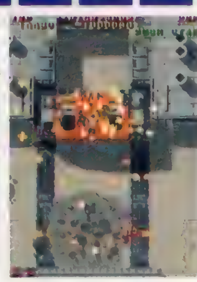
第1形態 最初はこう攻めよう

左右にいるボスのパーツを即効で破壊しよう。この時に、右なら右、左なら左に寄って攻撃するのが鉄則だ。画面中央付近では攻撃が避けにくくなるだけだぞ。


▲超ツライので、こんな状態になってしまわないようにしよう。


▲サイドのパーツを即効で破壊して、ボスのみに集中しよう。

第2形態 最後はこうやってキメよう

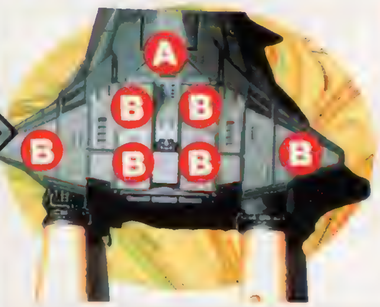

▶ここでは真ん中から攻めると、避けにくい。


▶砲台の一部を画面外に出してしまうと楽なのだ。

ボスの攻撃に加えて、砲台の復活が加わる。ここでは右半分の砲台を画面外に出してしまうおう。弾避けする必要が左半分だけですむので、かなり楽になるぞ。

STAGE 5 BOSS

第1形態 ボスの性能をチェック



Ⓐバラまき弾

このバラまき弾は左から右に移動するような感じで避けてあげよう。

Ⓑ単発弾

6つの砲台それぞれから自機を狙った単発弾が放たれる。見て避けるしかない。

第2形態 ボスの性能をチェック



ⒶⒷ帯状弾

ここで放たれる弾は基本的にまっすぐでトリッキーではないので避けやすい。これら4つの砲台は攻撃して破壊することができるので、さっさと壊してしまおう。そうしないと、ボスがバラまきに徹した時に、対処がしにくくなってしまう。

Ⓒこれを避けられるかが勝負

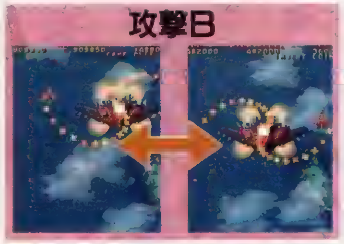
ここからは1～5発目〝斜めが基本の帯状弾〟、6発目〝自機狙った帯状弾〟、7発目〝ある程度自機を狙った3方向弾〟、8～9発目〝バラまき弾〟という攻撃を2回繰り返してから、バラまき弾を連発してくる。バラまき攻撃中は画面上が比較的安全。

第3形態

この形態では〝A攻撃➡C攻撃➡B攻撃➡C攻撃➡A攻撃➡C攻撃➡A攻撃➡C攻撃➡B攻撃➡C攻撃〟の順番に自機に襲いかかってくる。あらかじめ順番を知っていれば、なんとかなるハズ！



◀この攻撃はボスの正面にいれば楽に弾のすき間を見抜けることができる。



▲この攻撃は自機がボスより左にいる時、右にいる時によって、砲撃が左右逆になる。写真のようにボスの横に位置すると避けやすい。



◀この弾は基本的にボスの正面に放たれるだけなので、避けるのは楽勝。

第4形態

この時は2面ボスの第2形態に似ていて、A攻撃とB攻撃を交互に行ってくる。A攻撃がボス後方に届かないのを利用しよう。B攻撃はよけるのみ。



▼ボスより後ろなら安全なのだ。



▲これはボスの正面で避けよう。

STAGE 6 BOSS

このボスは、破壊されるパーツごとに攻撃法を変化させるが、実際にはこのような流れになりやすい。

第1形態



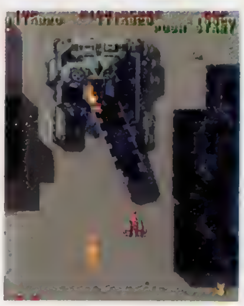
◀3方向弾は中央の弾が自機を狙ってくるぞ。



▶この時はノズルを斜めに構える位置がベスト。

3方向弾はそれほど怖くない。ノズル攻撃は不意を突かれやすいので、ボスの正面に位置したり、接近し過ぎたりするのは禁物だぞ。

第2形態



◀自機を狙った3連弾が次々と襲いかかってくる。ちょっと厄介だぞ。



▲これは見て避けてあげるしか手がないバラまき弾だ。

ここでの攻撃は激しいのでボムを使うことをお勧めする。第1形態で紹介したノズル攻撃に加えて、上の2つの弾を避けるのはかなりツラい。ちなみに、ノズル攻撃はこのボスが死ぬまで続けられるので、忘れないように。ちなみに、ここの段階は武器がレーザー（最強）だと、楽に突破することができる。そもそも、レーザー（最強）ならば、このボスにほとんど攻撃をさせることなく粉砕できてしまうぞ。

第3形態

中心が自機を狙った5方向弾を連発してくる。これだけを避けるのなら今までの攻撃に比べて避けやすい方だけれど、3方向弾砲がまだ破壊しきれていない場合はボムを使った方が安全。ノズルにも気をつけよう。



◀5方向弾が放たれる。怖いようだけど、すき間が大きい分実は避けやすい。

STAGE 7 BOSS

第1形態 ボスの性能をチェック



Ⓐ破壊可能弾

正面に向かって、破壊可能な弾を出してくる。これは3面ボスと同じで、それほど驚異ではないぞ。

Ⓑ6方向弾

自機位置と無関係に6方向弾を放つ。この砲台は残すと面倒なので、できるだけ今の段階で破壊してしまおう。



▲弾道を把握しよう。★の位置は安全だ。

Ⓒ単発弾

ここ（C）には単発弾を放つ砲台が構えている。破壊しても〝D〟を残していると砲台は復活してしまう。

第2形態

ボスの砲台からバラまき弾＋自機狙いの帯状弾が放たれる。ここでは砲台の〝右〟と〝左〟交互に攻撃をしてくるけれども、交互1セットごとに見ると、飛来のしかたが2種類（弾の出方が左右逆）になっている。この法則が読み切れない場合は素直にボムを使って倒してしまおう。





▲6方向弾砲を残してしまうと、悲惨に…。

◀右へ（左へ）と大きく動いてあげるのが避けるコツなのだ。

STAGE 8 BOSS

第1形態 ボスの性能をチェック

Ⓐ5方向弾

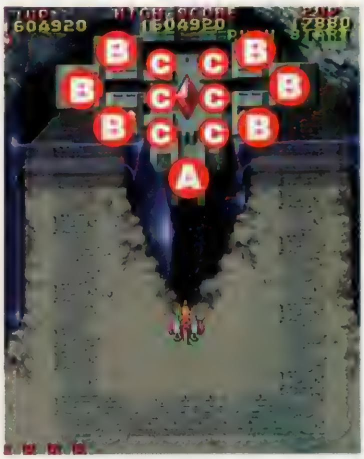
ここからは、中心が自機を狙った5方向弾が発射される。一番逃げ道をなくしやすい攻撃なので、この砲台は最初に破壊してしまった方が後々楽になるぞ。ボムを使うのも手。

Ⓑ自機狙い弾

自機を狙った弾が次々に襲いかかってくる。この弾は2発が横に並んだものが一組になっているので注意。

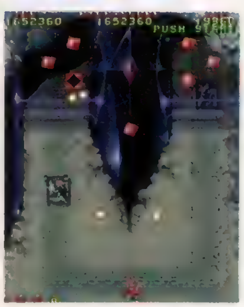
Ⓒ斜め弾

これはボスの正面付近にいる限りは全く問題がない。まあ、ボス攻撃の飾り程度に思っておこう（笑）。



▲多彩な攻撃を駆使してくるので、それぞれの攻撃方法をしっかりチェックしておこう。

第2形態



▶ここでは戦車の処理に気をとられるとミスをしやすいので注意しよう。

7つの赤い小ダイヤからは2方向弾が放たれる。この2方向弾は自機位置を関知しているけど、動かずにいたら接触しない弾道を選んでいる。また、小さい赤ダイヤは破壊してもすぐに復活する。



▲赤が5方向に育っているならココ。ボスの弾も当たらないし、戦車は勝手に死んでくれるし、楽勝なのだ。

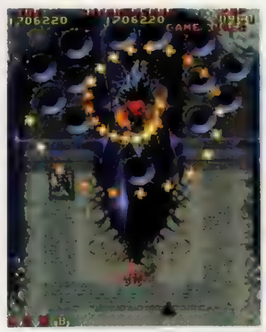
第3形態

この形態まできたら、小さい赤ダイヤは復活しないので、速攻で小さい赤ダイヤを破壊してしまおう。残しておくと、この後でパニックになる。

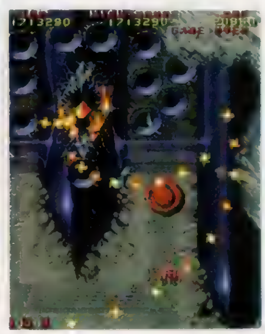


◀最初は奥の赤い小ダイヤ6つを速攻で破壊してしまおう。

▼この攻撃は2回チョンチョンと動いてあげるだけで避けれるぞ。



▲この攻撃はボス正面から少し右よりの位置にいると避けやすい。



このバラまき攻撃は〝全面➡扇状➡全面➡全面➡扇状〟の繰り返しで行われるぞ。全面バラまき攻撃はボス正面すこし右に構えて、左にチョン・チョンと動いてあげればOK。扇状バラまき攻撃はボスの正面に構えて、左にチョン・チョン・チョンと動いてから、一気に右に抜けるようにすれば避けられる。さぁここまで来たらもう一息！　健闘を祈っているぞ。



キリーク・ザ・ブラッド

●ジャンル／シューティング・アドベンチャー●メーカー／ソニー・ミュージック・エンタテインメント
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／不可

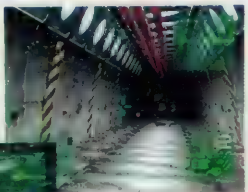
ココが違う PS POWERチェック！

ＳＦ感あふれる練りこまれた世界設定と、ダンジョン探索の緊張感。ＰＳならではのリアルな３Ｄ表現もバッチリだし、ときおり入る通信などの演出もマニア心をくすぐるね。敵が近くにいるときのアラーム音もゾクゾクして、自分が主人公になった気分になれる。アクション性は高くて後半は難易度も高レベルになるけど、久々に歯応えのある本格ＳＦアクションに出あえたって感じかな。ＳＦファンの人はマジでプレイするべし。（タコ）

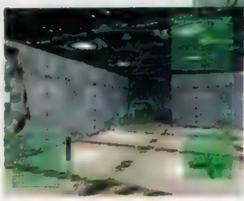
ハードな戦闘で生き残るための３つの攻略ポイント!!

平行移動で敵の攻撃をかわせ!

ガードという概念がないため、ある程度のダメージは受けてしまう。そのダメージを最小限にくい止めるためには、平行移動で敵の攻撃をかわすテクニックが必要。通路では壁ぎわを進み、敵が攻撃してきたら、平行移動でよけるようにしよう。



▶壁ぎわからの移動で敵の弾はある程度ついてくる。平行移動で弾を誘導すればかわしやすいぞ。



◀砲台は比較的、平行移動でかわしやすい敵だ。砲身がこちらを向くタイミングがわかれば、怖い相手ではない

壁ぎわの砲台は安全に倒そう



▶このあたりにいれば、砲台はミサイルを撃ってこないぞ

地下３階で登場する砲台。中でも部屋の入口に配置されたヤツは、入口から砲台が少し見える位置にいると、こちらを認識できず、砲身を左右に振って何か困っているような素振りをする。そうなったら、こっちのものだ。じっくり料理してやろう。

武器の長射程距離を生かせ!

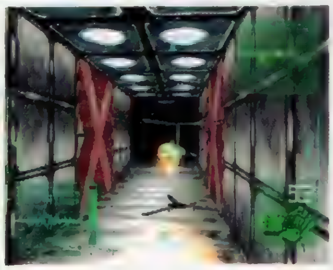
武器の射程距離は意外に長く、通路の端から端まで弾が届く。あらかじめその通路に敵がいることがわかっていれば、敵が見えなくても通路の真ん中に弾を撃ち込もう。ただし、敵が爆発する音を聞き逃さないようにようにね。



◀敵の爆発音を聞き逃すと、ムダ撃ちしてしまうので注意

逃げながら攻撃しよう!!





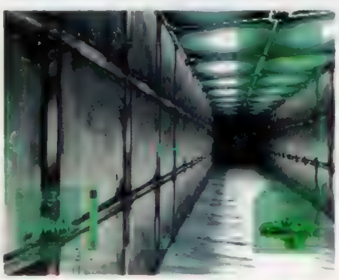
▲◀敵が見えなくなるまで、後方に逃げて攻撃すると安全に倒せるぞ。また、ドアを開けてすぐ後方に下がると、敵を入口の角にハメることもできるのだ

知っているとお得

①壁ぞいに速く移動

壁ぞいでキーを下の図のように入力すると、通常より速く移動することができるぞ。未確認の通路では危険だが、敵がいない通路やタイムトライアル的に速く移動するときなどに使える。

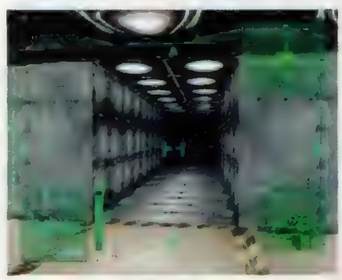
左の壁 L ＋ ↑　右の壁 R ＋ ↑



▲壁ぞいの高速移動は必要なときがあるので、マスターしておこう。

②バーの長さは照準が動く範囲

画面の上・右にある緑色のバーは、武器の照準が動く範囲を表している。武器によって範囲が異なり、これが大きいほど照準がブレやすくなっている。自動照準とはいえ、急激に移動すると照準がズレるので注意しよう。

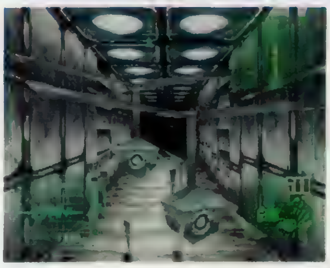


▲武器をあれこれ使用してみると、バーの長さが違うことに気がつくはず

地下1階

戦いのコツと基本システムを把握しよう

敵と戦い方やコンピュータ端末でマップを手に入れること、エネルギーユニットでの回復など、基本的なシステムを把握するようにしよう。



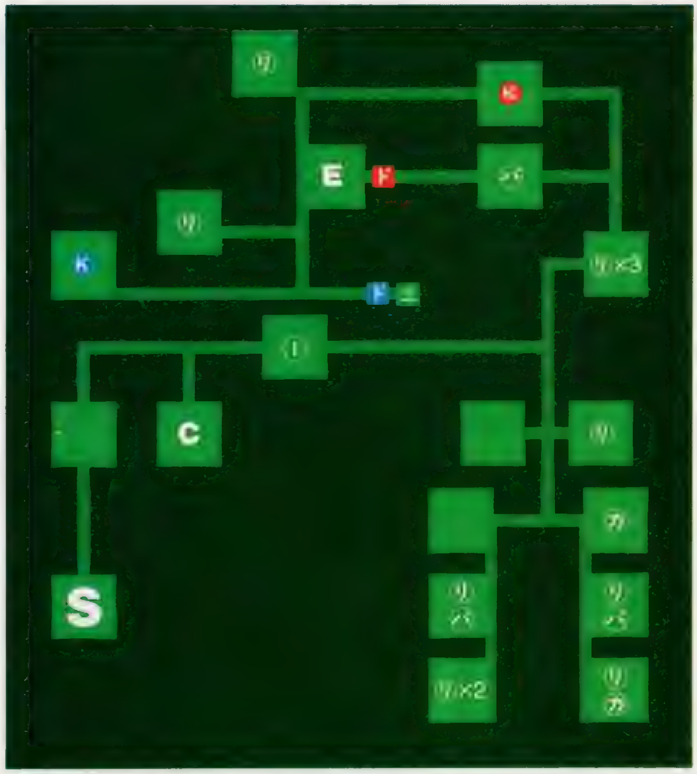
◀敵との戦いのコツを知らないと下層では苦労するぞ

レコードカードの記録は見ておこう





▲◀レコードカードを入手したら、必ずコンピュータ端末で記録された映像を見るようにしよう。思わぬヒントが隠されていることもあるのだ

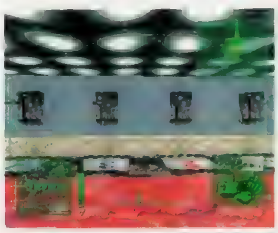


マップの見方　Sスタート　Cコンピュータ端末　Eエネルギーユニット　エ下の階へのエレベーター　ドドア　ススイッチ　ラランプ　Ⓚキーカード　ⒾＩＤカード　Ⓡレコードカード　Ⓑバッテリー　Ⓡリペアパーツ　Ⓚカートリッジ

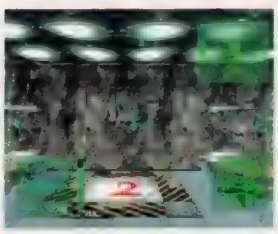
地下2階

レーザーガンとエロシオンを必ず入手しよう

ここには２つの武器があるので、必ず入手するようにしよう。とくにエロシオンはスイッチの謎をとかなければ取れないぞ。ＩＤカードなどがある部屋の４つのスイッチの上下の位置を調べておこう。その位置を北に１つずつあるスイッチに対応させれば、エロシオンの部屋に通じる壁を開けることができるぞ。マップを見て、手順を考えよう。



◀この４つのスイッチの番号もチェックしておこう



◀同じ番号のスイッチの位置を対応させるのだ

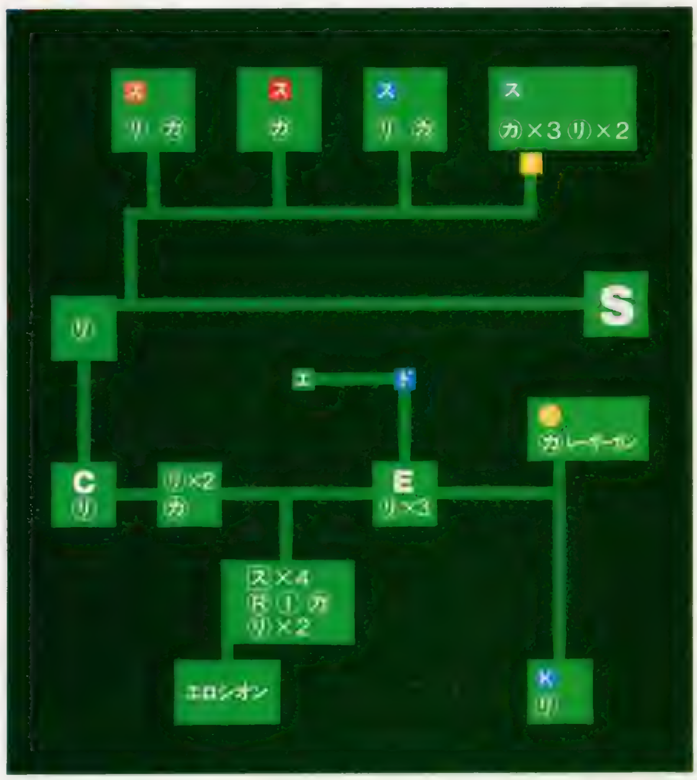
この壁が開くぞ



▲このいかにもアヤシイ壁が、エロシオンの部屋に通じる扉なのだ



◀エロシオン入手！　でも弾数が少なく、あまり使えないぞ

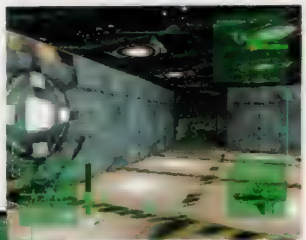


地下3階

スイッチでドアを開け、ランプの色を合わせよう

スイッチ

北西の端にあるドアA（マップ参照）は、スイッチを作動させることで開けることができるんだけど、実は時間制限がある。ここはまずドアの前の砲台を先に破壊すること。そしてスイッチを作動させ、急いでドアのところへ移動しよう。時間には少し余裕があるので、あせらなくてもＯＫだぞ。





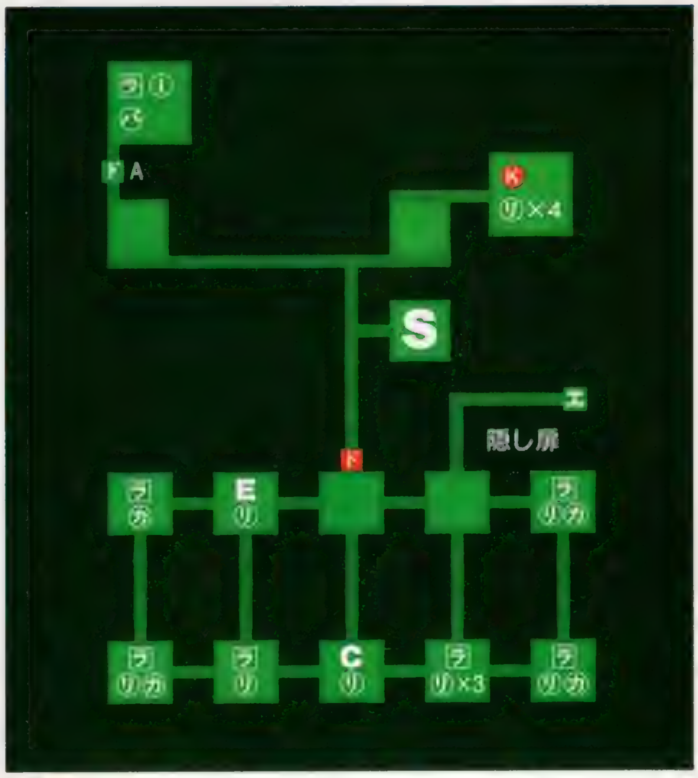
▲◀平行移動でミサイルをかわしながら、砲台を攻撃しよう そのあとが、スイッチからドアへのタイムトライアルだ といっても、ほぼ確実に間に合うようになっているので心配いらないぞ

ランプ

北西の部屋の、色を変えられないランプが基本の色だ。南の部屋に１つずつあるランプをこの色に合わせれば、隠し扉（マップ参照）が開き、エレベータへの通路が現れるぞ。



▶このランプの色を１つ１つ合わせていこう この面はやさしいかもね



マップの見方

Ｓスタート　Ｃコンピュータ端末　Ｅエネルギーユニット　エ下の階へのエレベーター　ドドア　ススイッチ　ラランプ　Ⓚキーカード　ⒾＩＤカード　Ⓡレコードカード　パバッテリー　りリペアパーツ　カカートリッジ

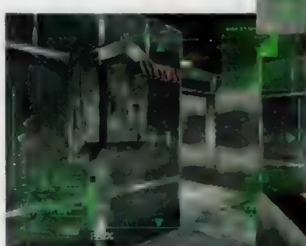
地下4階

トラップは破壊してシールド回復

天井の砲台が強くてかなりのダメージを受けるはず。でもこの面にはシールドを10回復するリペアパーツを持つトラップがあるので、破壊して回復するようにしよう。このトラップはスイッチを切ると作動しないので、スイッチを切らないようにすること。トラップのある床には、照準が自動的にロックオンするぞ。このトラップに触れると、シールド残量が少ないときにはほとんど即死なので、マップを見て、慎重に進もう。



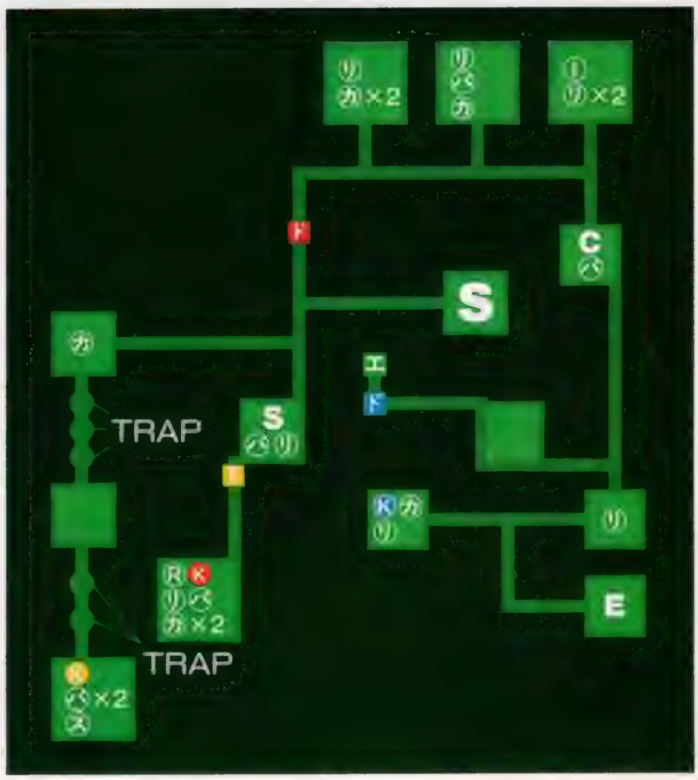
▲この砲台は、ある程度のダメージを覚悟しよう。



◀スイッチがこの状態で、トラップが作動するのだ



▶マップと照準の移動を確かめないと、ほとんど即死!! この通路はゆっくりと進んでいこう。



地下5階

ボスも登場！　前半の難関だ!!

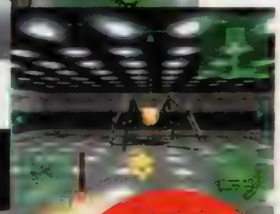
この面は、最初のボスが登場する前半最難関のステージだ。スイッチの謎ときやトラップもあり、かなり難度が高いぞ。しかもマップが広いので、武器のエネルギー切れの心配も起きてくるのだ。早めにエネルギーユニットへのルートを確保しないとツライぞ。また、かなり強力な武器があるので、ボス戦のために必ず入手しよう。

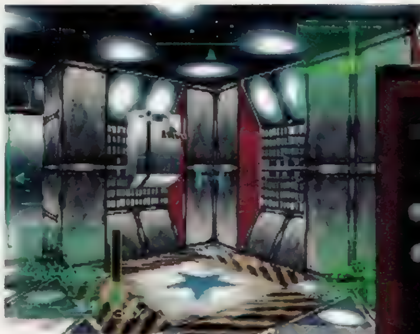
▼トラップに注意しよう　アラーム音がやけに[illegible]





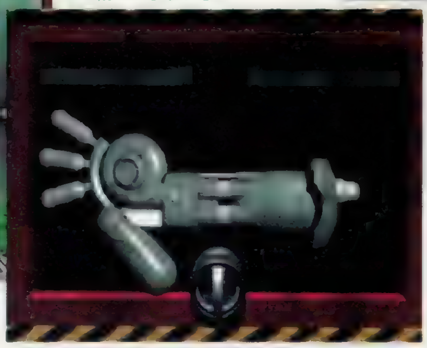
[illegible]





▲何やら意味ありげなスイッチ　ホントに意味があるんだけど

▼この武器がないと、ボス戦はツライ戦いになるかも



▼ボスの登場デモシーンは、とにかく必見のかっこよさなのだ

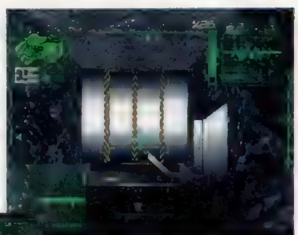


BOSS
ハイドラタラン
登場!!

地下6階

クリーチャーが巣喰う地下通路

ボスとの死闘の末、下層に降りると新たな展開が待っている。今までの敵はセキュリティロボットだったけど、この地下6階からは異様なクリーチャーが襲ってくるぞ。暗い地下ダンジョンと異形のクリーチャーが、プレイヤーの恐怖心を駆りたてていく。5階より、難度は低いけど、やけに怖いぞ。

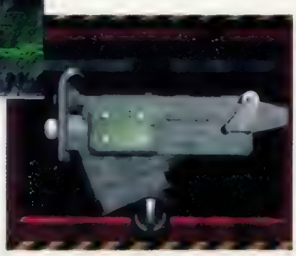




▲◀ドアを開けると、クリーチャーが襲ってくるぞ。それにしても、このスイッチはいったい何なんでしょう

新たに武器発見!

この面でも新しい武器が手に入るぞ。でも、その入手方法はヒミツ。ちょっと頭を使って、しかもシビア、とだけ言っておきましょうか。

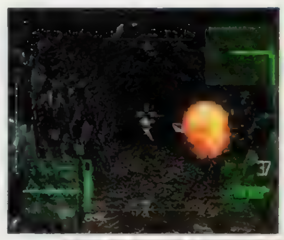


▲この武器もかなり強力だ。でも、そう簡単には取れないぞ

地下7階

さらに下層へと激しい戦いが続く!

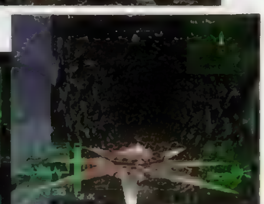
この階はクリアするだけなら、それほど難しくはないんだけど、あとのことを考えると、なるべくダメージを受けずに進むことが大切。ここにはかなりの強敵が出現して、シールドがボロボロになっちゃうこともあるぞ。



[illegible]

強敵続出!





◀▲[illegible]

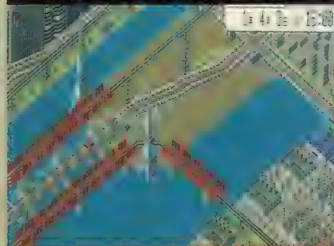
他では読めないパワフルで濃いゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー 24本

DEEPER ディーパー

A.Ⅳ.EVOLUTION

■アートディンク■SLG
■'94年12月3日発売■¥7,800



鉄道から会社までを経営してしまうSLGの傑作シリーズの最新作。パソコン版より操作性良く、速い。

クライム・クラッカーズ

■SCE■A・RPG
■'94年12月3日発売 ■¥5,800



アニメテイストなキャラが展開する3DダンジョンSTG・RPG。各面ごとにセーブができる。

岩崎啓眞



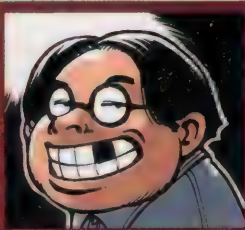
ゲームを愛するクリエイター

昔からゲーム業界にいるプログラマーです。ゲームを作り出して、かれこれ8年、ライター歴は約10年になります。コンピュータをやりだしてからは18年。趣味はゲーム・読書・プログラム・映画などなど。アクション・3Dに甘く、RPGにきつい評価をすると思います。よろしく。

A.Ⅳ.EVOLUTION 細かい不備はあるが、ゲームそのものは非常に面白い。とにかく恐ろしいほどヒマが潰れるうえに、車窓モードのせいで「車窓から見て美しい町を作りたい」という欲求がわく。おかげで、非常に長い時間楽しめる。セーブロードが遅いのと、メモリーカード1枚で1マップのために、コストがかかるのが残念。 **75**

クライム・クラッカーズ 戦闘のコツが分かるまでエラく苦労するが、慣れるとバリバリ進むし、シナリオもいろいろと工夫されていて、とっつきの悪さを乗り越えれば、間違いなく楽しめるソフトである。ただしアクションが苦手だと厳しいのは確か。最後のアニメーションは流れる曲とさっぱり合っていないけど、一見の価値あり。 **85**

ウォルフ中村



格闘・SPGならまかせとけ

電撃PCに続き、本誌でもクロスレビューを担当させてもらうことになった中村です。電撃PCのある読者さんによると、私のレビューは「未完成ゲームにはやたら厳しく、ゲームになっているゲームにはやや甘い」のが特徴だそうです。なにはともあれ、マイペースでやっていきますのでよろしく！

A.Ⅳ.EVOLUTION できることが多いかわりに、するべきことも多い。それだけにプレイヤーを選ぶゲームといえるだろう。地味な作業をコツコツとできる人でないと楽しめない、とも私は思う。PS版ならではの車窓モードは、非常に素晴らしいアイデア。ゲームシステムやマップサイズにも、いい意味での割り切りを感じる。 **75**

クライム・クラッカーズ 一部の操作性に難点こそあるものの、RPGとして楽しめた。マップ構成やイベント、トラップの設定など、過去のRPG作品（PS以外）のエッセンスをうまく取り入れてある。リアルタイム要素が大きいため、すべての人に勧めることができないのが残念だ。エンディング＋αは自力で見て感動しよう（笑）。 **75**

メタルライターMUKU



マゾプレイが好きな旗ゲーマー

その昔、某誌で×なゲームを自虐的に楽しむへんてこなページを担当し、やはり、クセがあって笑えるゲームが好み。もともとSTG＆ACT命なので、苦手なゲームがあるけど、大目に見てください。ちなみにペンネームの由来は、某アニメと「ときめき」キャラのアレです。わかりますか？

A.Ⅳ.EVOLUTION とにかく「車窓モード」につきる。マニュアルを見たとたん頭が痛くなったんだけど、とりあえず線路を作って「車窓モード」で見たところ、こんなのじゃ満足できん!! といかに見栄えがする都市を作るか、ということにハマってしまった。とっつきは悪いけど、時間を忘れて仮想空間を作る楽しみがある。 **85**

クライム・クラッカーズ ダンジョン探索とガードを使ったアクション性が、かなり熱くさせる。バランス的にはアイテムがほとんどない面など、ちょっと作戦を間違えればツライところもあるけど、全体的には楽しめる。でも、最後のワープはやりすぎのような気もする。僕は2時間もさまよったけど、ウォルフは30分。なぜだ!? **75**

ROBO宮田



機械じかけの怪力ゲーマー

この編集部におせわになり始めてから早2年。ゲームをやらせても文章を書かせても若輩者ですが、持ち前の体力と気合いで馬車馬マシーンのように頑張らせてもらうぜ。どーか皆さん暖かい目で見守ってちょーだいね。ちなみにゲームは面白ければジャンルは問わないノンポリな性格なのでよろしく。

A.Ⅳ.EVOLUTION 初めての人はとっつきにくいかもしれないが、育成ゲームはやればやるほど楽しくなるもんだ。とりあえず1度プレイしてごらん。自由度も高いし、自分の作った街を走っている電車やバスの外を眺められる車窓モードは一見の価値有り。セーブ・ロードの時間が長すぎるのがつらい所だが、買って損無し！ **85**

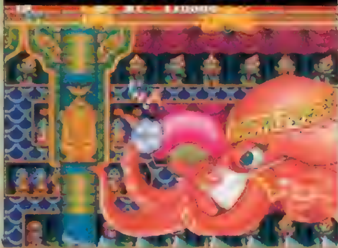
クライム・クラッカーズ 壮快なスピードで3D空間を動き回れるのがなかなか愉快痛快！ RPGというよりアクション性の高いゲームになっているのでRPGの苦手なオレにも楽しくできたし、シナリオもステージごとに分かれているからあきがこなかった。あと、なんといってもエンディングのアニメーションには度肝を抜かれたぞ。 **75**

※点数は100点満点で、赤く表示されているのはお勧めタイトルです。

 イラスト／しろー大野

極上パロディウスだ！

■コナミ■ＳＴＧ
■'94年12月3日発売 ■¥5,800



アーケードで人気のＳＴＧの２本セットのDELUXE版。難易度・コンティニュー設定で誰でもクリア可。

ラスタースクロールが妙な所で移植されていなかったり、極上パロディウスの処理落ちがずいぶんひどくなったりと、問題もあるが、一本¥2,900の驚異的なコストパフォーマンスを考えれば、あまり文句を言えたものではないと思う。ちなみに「パロディウスだ！」の難易度はアーケードよりも高いと思う。

75

データ読みこみのための待ち時間がゲーム中にわりとあることと、一部シーンでの処理落ちがウィークポイント。だが、ゲームのデキはいいので、私にとっては十分許容できる範囲。２つのゲームを楽しめる点もおいしい。私はＳＴＧがうまくないが、残機設定等のおかげでクリアすることができた。うれしい。

85

全体的に急仕上げという感じで、難度バランス（各モードの区別がはっきりしない）や、処理落ちなど、コナミにしてはツメの甘さを感じた。でもスペシャル面を家庭でじっくり楽しめる、という点では価値のある作品だと思う。個人的にはＳＳ版に期待。「パロ」の「サンクロ」の曲は何？　誰か教えて!!

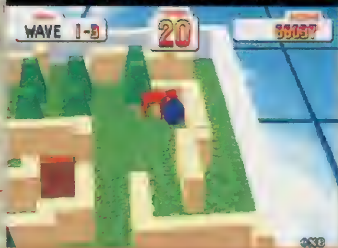
75

やっていて、次は何が起きるんだろうとワクワクしながらＳＴＧをプレイしたのは初めてじゃないかな。ＢＧＭもシャレていて色々と笑わせてもらった。各面ごとのアクセスはＣＤだからしょうがないけど、時間もさほど気にならないし、なによりＳＴＧ野郎じゃなくても十分に楽しめるのがいいね。

75

TAMA

■ＴＷＩ■A･PZG
■'94年12月3日発売 ■¥5,800



ポリゴン機能をめいっぱい使った板上タマ転がしゲーム。残機設定が最大９、難易度設定は３段階。

アイデアは面白いと思うのだが、正直言って難しすぎるというのが感想である。ただでさえ難易度の高いゲームなところへ持ってきて、時間制限があるので、イージーで、９機設定にしても、クリアは極めて厳しいと思う。時間制限なしでのんびり楽しめるモードがあれば、もうちょっといいと思うのだが。

50

とにかく不親切。高い障害物がゴチャゴチャと配置されている面では角度によってＴＡＭＡが埋もれてしまう。そういう障害なのだとは思うが、プレイしていて楽しくなかった。自分からギブアップすることができない点も不満（ポーズの有無という意味のない選択は可能なのに）。シンプルなだけに割高感が残る。

45

コンティニューとタイムに制限があり、じっくり遊べないのは難があると思う。プレイ中はかなり熱中できるのに、１度ゲームオーバーになってしまうと、もう１度という気が起こらないのは、この制限のためかも。タマを思うように転がせないジレンマがマゾっぽい快感につながるゲーム性は好きだけどね。

50

小学生の頃、夏休みの自由工作の宿題でこのテの物を作った記憶があるけど、こうゆうのはやはり自分の手の上で体全体を使ってやりたいよ。テレビ画面の中の玉をパッドで操作してもなんかピンとこないし、玉の転がり方も遅い。元が単純なんだからもう少し爽快にプレイできても良かったんじゃないかな…。

45

熱血親子

■テクノソフト■ＡＣＴ
■'94年12月3日発売■¥6,950



横スクロールタイプの格闘アクション。フリーコンティニューに近いが限度あり。難易度は低め。

処理落ちがひどい、ゲーム内容が単調、グラフィックがイマイチと、ほめるのが難しい。２人プレイで一度だけ面白いソフトとでも言ったらいいのだろうか。ヘリコプターが斜めにふらふらしたりと見せ場もあるのだが、ちょっとつらい。僕なら、これをやっているヒマがあるくらいなら、別のソフトをやるね。

40

操作感がイマイチ。敵の出てくるタイミングや数、攻撃方法などのバランスも悪い。この手のＡＣＴには「迫り来る敵をバッタバッタとなぎ倒す爽快感」や「強いステージボスのスキをうまくつく緻密な戦略」といった要素が求められると思うのだが、このゲームにはそれはほとんど感じられなかった。残念だ。

35

女の子キャラとクジラ面、最終ボスなど、全体に漂う妙なノリは捨てがたい。ただ某市長を思わせる２番煎じのキャラや処理落ちなど、もうちょっとていねいに練りこんで作ればよかったのに、と思うこともしばしば。テクノソフトは他に出すべきゲームがあるはず。もう作れない事情でもあるのかな？

50

設定、キャラクターもユニークだし主人公の必殺技も派手でいいんだけど、やっぱりこのタイプのＡＣＴって爽快感が一番大切だと思うんだよね。２人同時プレイや、敵キャラが増えると処理落ちするのが、背景とか凝っているだけにちょっと残念。あと、これぞＰＳのような演出も少し欲しかった。

45

麻雀悟空 天竺

■ＥＡＶ■ＴＢＬ
■'94年12月3日発売 ■¥5,800



オーソドックスな４人打ち麻雀。７級から始まって修行していくモードなど。他機種版と内容は同じ。

細かい部分は「MAZIN」よりも良くできているのだが、ゲーム内容そのものが通常の麻雀でそれほどのインパクトがないのがつらい。その意味でどうしても点数が低くなってしまった。麻雀の周辺のサポートはこちらの方がよくできているので、バーチャルモードがいらない人はこちらでもいいと思う。

50

操作性、操作感とも良好だ。麻雀牌はやや小さく表示されるが、問題なくプレイできた。ストーリーモードをプレイしている間は、少なくとも半荘は続けてプレイする必要があるのが弱点か（途中でリセットしたり電源を落としたりすると、その試合を放棄したと解釈される）。これだけはちょっとつらかった。

90

ついにＰＳにも「悟空」がきた!!こうなったら全機種制覇を目指してほしい。すでにブランド化したこのシリーズだけど、ＰＳでプレイしたいかと言われれば、疑問に感じる。オーソドックスなものは、現行機種でもプレイできるし、今回ハデな麻雀もあって、やはり見劣りがした。牌の見にくさも気になる。

70

余分なまじりっけなしの麻雀って感じ。認定書をくれるのが何となくうれしい心配りだけど、本当の麻雀好きって人じゃないと苦しいかもしれない。あとキャラクターがもう少し魅力的でもよかったんじゃあないかな？　はっきりいって恐いと言うより、不気味な感じがする。まあ妖怪なんだからいいかもね。

60

麻雀ステーションMAZIN

■サンソフト■TBL
■'94年12月3日発売 ■¥6,000



ポリゴン機能で対戦キャラがリアクションしまくる麻雀ゲーム。リアクションのカットも可能だ。

とにかく人に見せて、これほど驚かれるモノはないというバーチャルモードに尽きるゲームである。人と半荘打つよりも時間がかかるのだが「次世代マシンのパワー」を見せるにはまさに適したソフトだ。ではなぜ点が低いのかというと、最終ボスMAZINが弱くて、ずるいのだ。いくらなんでもずるすぎるから。

65

操作性や画面構成に問題あり。特にこのゲームの売りであるバーチャル設定では、他家が鳴いた牌はもちろん、自分が鳴いた牌すらそのままでは見ることができないのだ。また、麻神戦（ストーリーモード）のハンデも大き過ぎると思う。一度、同じ牌が5枚出てきたことがあったが、あれは何だったのだろう？

50

おそれいりました。ポリゴンキャラによる圧倒的迫力の麻雀バトルは、大爆笑。セリフも笑えるし、なぜこんなに気合いの入った打ち方をするのか不思議なんだけど、1度プレイしてみる価値がある。ただ、キャラの動きは慣れてくるとジャマになってくるので、やはりカットした方が速い。それがタマにキズ。

80

もうシャレで作ったとしか思えない麻雀ゲーム。PSの機能を存分に使いまくった、ポリゴン天国な感じがたまらないッス。半荘1回に時間がかかり過ぎるところが納得いかんが、ここまでやってくれるとなんでも許せちゃうような気がする。今年No.1の馬鹿ゲー間違いなし！個人的にはこーゆうの大好き。

65

リッジレーサー

■ナムコ■RCG
■'94年12月3日発売 ■¥5,800



アーケードで大人気のポリゴン3Dレースゲームの移植。長く遊べる工夫もたくさん付加されている。

PSユーザーならこれを持たずに何を持つという、絶対のお勧め品。究極の完成度。ゲーム内容の完成度に加えて車を増やす、エキストラコース、ミラーコースなどなど、アーケードにないフィーチャーを加え、そのうえネジコンでプレイできて、しかもタイムアタックで楽しめるのだから文句なしである。

95

ハマる。大型筐体作品を移植したものだが、家庭用ゲームとしてキチンと遊べる作りになっている点がうれしい。ノーマルパッドでも十分遊べるが、せっかくなのだからネジコンによるプレイをおススメしておく。車種やコース、走法を見つけるたびにさらに世界が開ける（広がっていく）ところもポイント。

95

後方から見た画面が、最初何のためにあるのかわからなかったけど、黒車との対決に使えるとは。この細部まで気を配った作りにナムコを見た(ちょっと大げさ)!! この手のゲームが苦手な人でも、気分よく走れる難度の低さも好感が持てるし、タイムアタックも熱い。でも、自分の限界を知ると遊べなくなる。

95

このゲームをやりたくてPSを買った人も少なくないんじゃあないかな。オレもその1人なんだけど。移植度はスピード感、グラフィックともにほぼ完璧！ これだけ完璧だとハンドルとペダルが欲しくなっちゃうね。PS版には業務用では選べなかった車にも乗れたり、飽きさせない気配りがうれしいのだ。

90

笑う婦警さん パチスロハンター

■フォーラム■ETC
■'94年12月9日発売 ■¥6,800



パチスロをやりながら、喜国雅彦氏によるマルチストーリーのコミックを楽しむことができる。

僕はまったくパチスロをやらないので、パチスロ部分に関してはさっぱり分からないが、知っている人にプレイしてもらった限りではかなりリアルにできているらしい。ゲームとしては正直に言わせてもらうと、退屈なのだが、核の部分のパチスロに興味がないのでそう思う、ということなのかもしれない。

60

パチスロ部分はよくできている。だが、せっかくポリゴン処理されているのに斜め上からリールをのぞけないのはもったいない。操作性もイマイチ。3枚がけする場合、×××↓△□○とボタン等を押すのだが、もっとシンプルにできたはずだ。3ステージ制覇のエンディングに到達したが、マンガもイマイチ。

65

パチスロを知らないので、規定の枚数までためるのに、けっこう苦労した。初心者用のモードでもあれば、よかったのに。用語説明のモードはあるけど、それだけではわからないしなぁ。キクニはあのドクが魅力なのに、この「婦警さん」は、もう一つ楽しめない。もっと笑えるネタなら、評価が変わったかも。

40

パチスロ台を回して見れるのがなんだってーの？ パチンコ屋さんで釘の具合を見るためにパチンコ台の廻りを回って調べる人はいるけどパチスロでそんな事やってる人はいねーぞ！ でも、そんな遊び感覚が楽しい。パチスロ台が5種類というのも少ないけど、その辺はマンガでカバーしているのかな。

40

ツインビー対戦ぱずるだま

■コナミ■A・PZG
■'94年12月9日発売 ■¥5,800



大人気の落ちもの対戦パズルゲームをツインビーキャラで楽しめる。アーケード版も当然収録。

1人プレイのボーナスの計算が妙なことになったり、アクセスが遅かったり、ツインビーモードでは乱入できなかったりと不備も目立つが、ゲーム本体の面白さがそれを全部打ち消している。とにかく友達と対戦でプレイできるなら、絶対に買って遊んだ方がいい、大傑作パズルゲームである。おすすめ。

85

CDへのアクセスの多さには不満を感じるものの、ゲーム内容や操作性、操作感には大いに満足している。対COM戦も十分に楽しめるが、それ以上に同キャラを使っての対戦が熱いのだ（気がつくと数十戦消化していることもたびたび……）。PSにおける落ちモノパズルゲームの代名詞といっていいだろう。

90

メローラさん、そんなに強いのなら「出たビー」のとき、自分ので戦えばよかったのに（関係なし）。逆転の醍醐味があり、COM相手でも楽しめるのは、キャラのリアクションが面白いからだろう。とくにキャラは業務用の方がいいんだけど、マニュアルにはツインビーキャラしか紹介されていない。なぜ？

95

今までの落ちものゲームは攻撃されたらハイそれまでヨみたいのがあったけれど、攻撃されたら逆に有利にできるのはなかったよね。その点が斬新で、対戦だと敵とのやりとりがひじょーに熱くなれて楽しい。業務用バージョンも入っていて1粒で2度おいしい気分になれるぞ。個人的には元祖のほうが好き。

85

KING'S FIELD

■フロム・ソフトウェア
■ＲＰＧ■'94年12月16日発売 ■¥6,300



剣と魔法が舞台の３Ｄダンジョン
ＲＰＧ。探索がメインで、セーブは定められた場所で行う。

本当に恐くなるゲームである。一本橋を渡ったり、モンスターから逃げたりと恐さが楽しめるゲームなのだが、序盤があまりにも主人公が弱いのと、敵に当てるのが難しい攻撃システムなので、楽しめるようになる前に投げ出す人が多いと思う。あと「調べる」の範囲が非常に狭く、妙な所でひっかかるのがつらい。 **75**

日本製ＲＰＧによくある〝ショートシナリオ積み重ね型〟でない点が新鮮だった。操作は独特だが、２層に行ける頃には慣れているはず。困ったのは歩くたびに画面が上下動するため、酔うこと。リアルなのは確かだが、プレイヤーに負担を押し付けてまですべきことではないと思う。演出的にもイマイチ。 **60**

とにかく最初のレベル上げがつらくて、ちゃぶ台返しの術を使いたくなるほど。ただ、こちらが強くなればある程度ラクにはなるし、攻撃魔法を多用（最終ボス対策には重要）すれば、有利に戦えたりする。武器の当たり判定が不明確な点やバランスの悪さなど欠点はあるけど、ダンジョンの恐怖感が味わえる。 **80**

画面を見ていると、まるで自分がその場所にいるかのような雰囲気になるリアルな視点とタイムリーな敵との戦闘が今までのＲＰＧには無かった怖さを出している。足の遅さとダンジョンの複雑さには少々難ありだが、全体のデキと比べればなんてことはないね。しかし、ゲーム序盤の自分の攻撃は笑える。 **65**

モータートゥーン・グランプリ

■ＳＣＥ■ＲＣＧ
■'94年12月16日発売 ■¥5,400



ファンタジックなコースを気持ちよく走れる。オリジナルのポリゴン３Ｄレースゲーム。

「リッジ」の超絶的な完成度と比べられることと、妙な操作性で損をしているが、一人プレイでジャンプする楽しさやコースの景色の素晴らしさは文句なし。ただ、妙に敵が速かったり、レースゲームの緊張感があまりなかったりと、細かいところで損をしている。ちなみにネジコンでやると面白さ倍増である。 **70**

壁にぶつかるとかなり跳ね返る、敵と接触するとなかなか離れられない、バック時のハンドル操作が逆など、このゲームならではの仕様が多々ある。ゲーム自体はよくできているので、これらの仕様に慣れることができるかどうかが、ポイントになるだろう。タイムアタックも熱いし。ネジコンがあると便利だ。 **75**

壁のはね返りや敵車がやけにからんでくるところが、他のレースゲームとは違い、かなりとまどった。ただコース設計には見るべきものがあり、特にガリバーコースの世界観はいいデキだと思う。遊び方としては、スピード感がないので、それぞれのコースの世界を楽しむ「観光ドライブゲーム」という感じかな。 **60**

きれいな画面とふにゃふにゃ動くかわいいキャラクターには目を見張るものがあるが、レースゲームなのにスピード感があまりないのにはちょっとガッカリ。ぶつかったときの跳ね返りも違和感があるし…。だけど、この画面のポリゴン処理はもの凄いぞ！　30分以上プレイすると酔うことまちがいなし！ **50**

ジオ・キューブ

■テクノスジャパン■A・PZG
■'94年12月22日発売 ■¥5,800



３Ｄの落ちものパズルゲーム。プレイスタイルもいくつか用意されていて、２Ｐ対戦も可能だ。

ゲームそのものには、そう文句があるわけではないが、この手のゲームは好きか嫌いかに分かれるので、誰にでも勧められるものではない。あと、一人でやるために作られているゲームで、対戦としてはつまらないと思う。作りに余裕があるらしく、細かいところが良くできていて、けっこう楽しかった。 **70**

単純だが、それゆえに時間を忘れてハマってしまう。操作感は良好だし、ＣＯＭの対戦相手も用意されているため、よくできた〝暇つぶしゲーム〟といえるだろう。ボタンコンフィグを自由に設定できるのはいいが、複数のボタンに同じ役割を設定できない点は残念に思う。落下用のボタンをそうしたかったのだが。 **70**

頭の中ではこう置きたい、というのがわかるんだけど、どう回転すればその形になるのか、よく分からない。そんな人のために、１人でじっくり楽しめるモードがあり、これで練習できるのはいいね。ただ１人でプレイしてもあまり楽しくないのでウォルフと対戦するとボコボコにされた。僕には難しいです。 **50**

落ちモノゲームは嫌いじゃあないけど、奥行きが増えるだけでこんなにも難しくなるとは思わなかった。操作方法や、どの高さまでブロックが積まれているのかに慣れるには多少時間がかかり最初のうちはストレスが溜まるけど、落ちモノ大好きな人はチャレンジしてみては。あんがい奥が深いからはまるぞ。 **50**

実況パワフルプロ野球'95

■コナミ■ＳＰＧ
■'94年12月22日発売 ■¥5,800



ＳＦＣから移植された人気野球ゲーム。試合状況を肉声で実況してくれるので臨場感バッチリだ。

ＳＦＣ版の信者によるとボールの飛びが気に入らないとかいうことになるらしいが、僕は全く気にならなかった。ゲームそのものは文句なしで面白いが、ＳＦＣ版であったファミスタ操作系がなくなったのは減点材料。ファミスタの操作系はやはりもっとも慣れている人が多いのだから残しておいて欲しかった。 **80**

内容が充実している、野球ゲームの決定版。投高打低のきらいがあるため、やや盛り上がりにかけるのが惜しい。微妙な操作感が原作の(!?)スーファミ版と異なっており、プレイしていて違和感を感じてしまった（慣れれば別に問題はないのだが）。ただ、ボタン設定が変更できないのはマイナスポイントだ。 **85**

ＦＡやトレードで移籍した選手がもとのままで、ストーブリーグが反映されていないのは不満だな。発売するのが早すぎたか？　クリアな音声や球場のざわめきなど、臨場感は抜群だけど、広い球場でもセンターオーバーの打球がシングルヒットになったりして、「おや？」とクビをかしげることもある。 **70**

タイトルどおり色々と実況してくれるところが面白いし、キャラもかわいい。球のコースには、左右の他に高低差があるので野球ゲームとしての完成度は高い方だと思う。しかし、なんか物足りないなーと思ったらＳＦＣ版とあまり差がないんだよね。まだこの野球ゲームをやったことのない人にはオススメ。 **70**

ツインゴッデス

■ポリグラム■ＡＣＴ
■'94年12月22日発売■￥7,800



実写キャラとアニメキャラが混在したオリジナルの対戦格闘。買い物ができるなどシステムが個性的。

実写取り込みの格闘ゲームということで、キワモノ扱いされているが、どうしてなかなか良く考えられた格闘ゲームである。特に必殺技を「魔法扱い」して、ＭＰを消費するアイディアは秀逸。ただ、コンピュータの反応がイカサマ臭いのと、ノーマルモードが強すぎるのには閉口した。あと値段がちょっと高い。 **65**

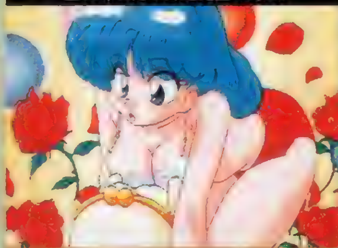
見た目はイロモノだが、結構意欲的な作品。特に技を当てた時の得点でパワーアップアイテムを買うというシステムが気に入った。それだけに、少ないアニメパターンとイマイチなゲームバランスが惜しい。ハードランクのストーリーモードをニーナでしかクリアできなかったのは、我ながら意外だった(笑)。 **60**

オープニングとエンディングの実写映像に、チープなＡＶの香りがして笑える。とくにエンディングに流れる撮影風景のメイキングは、ゲームのものとは思えず、かなり新鮮。１Ｐプレイでは２人しかキャラが選べないという不満もあるが、対戦では意外に遊べる。実写キャラとアニメキャラの戦いがシュール。 **60**

思わず「なんだかなぁ〜」と口に出してしまう格闘ゲーム。できはそれなりに普通なんだが、やっぱりどこか変で笑っちゃうよな。あと、格闘ゲームで必要かどうか分からなかった点数をお金に変えてアイテムや魔法を買えるようにした点は斬新でイイと思う。でも、もう少し格闘としての奥深さが欲しかったナ。 **55**

宝魔ハンターライム Vol.1

■アスミック■ＡＶＧ
■'94年12月22日発売■￥5,800



パソコンから移植の美少女アニメ系のアドベンチャー。４つのシナリオごとにセーブできる。

アドベンチャーゲームのシナリオうんぬんではなく、売りのアニメーションがあまりに汚いのでは、問題ではなかろうか？　理由は分かるが、もうちょっときれいに作ってほしい。ゲームは全てのメッセージを聞かないといけないために、プレイしていて極めてつらい。せめて音声スキップが欲しかった。 **35**

新情報がない場合、何度でも同じセリフをしゃべってくれちゃう点がうざったい。新情報がない（＝選んでも意味がない）コマンドを選択できないようにしてもバチは当たらなかったのでは？　デジタルアニメと名乗っているわりに、ほとんどアニメしない点も不満だ。デルフィンの演技には泣けたが(笑)。 **50**

第１話のデキがヒドイ。止め絵を長い間見せられ、会話しているキャラの顔も出てこない。でも、話が進むにつれて、絵の枚数が増え、絵も動き、ノリもよくなり、第４話の頃には、「これはイイ」と錯覚するほどデキがよくなっている。なんとなく、１本のソフトで、技術の進歩を見ているような気がした。 **35**

パソコンからの移植ゲームらしさがぷんぷん臭うギャルゲー。アニメーションのデキも１話〜３話までがパソコン版と同じせいか、あんまりパッとしない。ＰＳ版オリジナルの４話のクオリティーで全話統一してたら、いいできだったのでは？　まあこのテのゲームは絵の好き嫌いで評価が決まるもんでしょ。 **65**

柿木将棋

■アスキー■ＴＢＬ
■'94年12月22日発売■￥7,800



かなり強い将棋ゲーム。ヒント機能などシステムが充実していて、棋譜や盤面をセーブできる。

上級は、僕では勝てなかったので（苦笑）、将棋のうまい人に対戦してもらった。アマチュアの初段程度の強さはあるとのことであった。メニューは充実していて、将棋をプレイするために必要な機能は全て揃っている。ちょっとした腕では勝てないほど強いのだから、将棋が好きな人は買っても損はない。 **75**

思考時間は短いくせにかなり強いので、理想的な対戦相手といえるだろう。各種設定も細かくできるし。難点といえるのは、カーソル移動がやや重いことぐらいか。自分では移動し終えたつもりなのに、まだ途中までしかカーソルが動いていないことがよくあったのだ（私がせっかちなだけかもしれないが）。 **85**

思考がかなり速いので、今までのＣＰＵに不満があった人は遊んでみて損はないだろう。棋譜も１手１手読み上げてくれるし、将棋ファンにはオススメ。初心者のために、ヒントも教えてくれるので入門用としても大丈夫だ。ＰＳで将棋を遊びたいとはあまり思わないけど、堅実な作りには好感を持った。 **70**

こりゃ速い！　本当に考えて指しているのかこの野郎！　と言いたくなるほど快適なスピードで、対局できるのがうれしい。過去いろんな将棋ゲームをやったが、これほどテンポよく対局できたのはなかった。対局中の打ち手も読んでくれるし、気分はもう羽生ちゃん、みたいな感じにしてくれるのが、よい。 **70**

闘神伝

■タカラ■ＡＣＴ
■'95年1月1日発売■￥5,800



ポリゴン機能を駆使したオリジナルの３Ｄ対戦格闘。隠しのキャラや必殺技も用意されている。

アニメーションに若干のギコチなさがあったり、ハメくさい攻撃があったりするところもあるが、とにかく必殺技ボタンとオートガードのおかげで初心者と上級者が対等にプレイできる点を一つ取っても、文句を言ってはいけないと思う。また絵の素晴らしさではほとんどケチのつけようのないレベルだ。 **90**

ひとつのボタンで必殺技を出すことも可能なため、コマンド入力が苦手な人でも格闘ゲームの醍醐味を味わえる。ゲームバランス等に多少の底の浅さを感じるものの、マニアレベルの人でも十分に楽しめるはず。ぜひともシリーズ化し、さらに上を目指してもらいたい（ただし、マニアックにならぬ程度に）。 **85**

大味ではあるけど、必殺技でガンガン押していける爽快感はいい。誰にでもボタン１発で必殺技が出せるとっつきやすさも、実は大切なことで、ＰＳ最初の３Ｄ格闘として、マニアックにせず、幅広い層にプレイできるようにした点は賞賛できる。ポリゴンなのにかわいいエリスの魅力は、やはりあの声かも。 **85**

これぞ次世代機のゲームと言いたくなるような派手な画面の演出には脱帽ざんす。キャラクターもみんな個性あふれ魅力的だし、動かしているだけでも十分楽しく思えちゃうんだからスゴイ！　格闘ゲームとして見ると、ちょっとバランスに〝えっ〟て感じるところもあるが、こんだけ楽しけりゃ許せちゃいます。 **85**

コズミックレース

■ネオレックス■ＲＣＧ
■'95年1月20日発売■￥6,800



３Ｄで展開する独特の操作感覚のレースゲーム。ステージごとにセーブ可能で、２Ｐ対決プレイも可。

レースと言うには爽快感がなさすぎ、ラリーのようなノリがあるわけでもなく、プレイしていて楽しいのは超低空から坂を登って空がバーッと広がるところぐらいではなかろうか？　３Ｄ空間のレースという、ゲームのコンセプトは理解できるのだが、もうちょっと爽快感を追及して作ってほしかった。

40

使用ボタンが多すぎる。方向キー＋６ボタンがゲームと密接に関っているわけで、これだけあると操作するのも大変だ。奥の方の地形が表示されないため、突然、山などが目前に現われ、戸惑うことになる点もつらい（ハード的な制約だとは理解しているが）。プレイしていて悪い意味での緊張感を持つのだ。

45

ＰＳの機能を生かし、自分がどこを飛んでいるかわからないほど、３Ｄ表現に優れたソフト。しかし、アイデアを生かせなかったゲーム性が、最大の敗因。せめてレーダーにコースマップが表示されていればそれなりに遊べたかも。でも僕の猿の血が騒ぎ、フツフツと攻略意欲がわいてきている。フフフ。

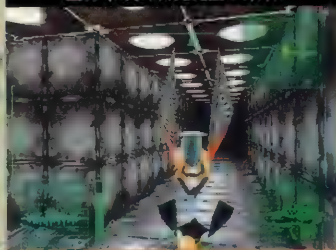
30

高さ奥行き左右の３次元空間をうまく走り抜けるという感覚は、まるでラジコンヘリを飛ばすようなものでひっじょーに操作しづらいです。あと拡大縮小を使ってるハズなのに、チェックポイントや障害物が急に出てくるのはいただけなかったかな。あとキャラに、もうちょっと個性が欲しかったってとこ。

35

キリーク・ザ・ブラッド

■ＳＭＥ■A・RPG
■'95年1月27日発売■￥5,800



ＳＦ色の濃い３ＤダンジョンＲＰＧ。各階ごとに自動的にセーブをしてくれる。

シナリオが弱い。エンディングが謎だらけ。通路が狭く敵の攻撃が避けづらい。後半になるとゲームが単調になるといった欠陥はあるが、評者はこのゲームが好きである。あと、オープニングとエンディングのムービーは必見。ともかく凄い。本当にゲームマシンがここまで来た、という感じがする。

75

世界設定や画面構成、デモなどにカッコよさは存分に出ている。だが内容は単調であり、物足りなさを感じた。ステージクリア時に強制的にセーブされる、弾数の制限がきつい等、不親切な部分も多い。操作感が軽すぎて画面がフラフラしやすい上に、描き込みがすごいので、酔いやすい。これもマイナス点だ。

60

限られた条件下の極限状態の中で戦い生き残っていく。かってにセーブされ、上の階に戻れない、ということも含めて、プレイヤーへの制限がキツすぎる気もする。ヘタをするとハマリの危険性もある。セーブファイルが２、３個あれば良かったのに。個人的にはこのツラサがちょっと快感なので好きだけどね。

60

実写取込のようなリアルなデモ画面やバトルスーツが超かっこいい！　オートマッピング機能や武器の自動照準などは、めんどくさくなくて気分良かったが、戦闘中に防御できないのはちょっと物足りない感じがした。3D通路の重苦しい雰囲気はまるで、映画「エイリアン」のようで妙な緊張感と恐怖感があった。

75

スペースグリフォンVF-9

■パンサーソフトウェア■A・RPG
■'95年1月27日発売■￥4,800



メカのカッコよさがウリの３ＤダンジョンＲＰＧ。キャラのセリフも多く、どこでも随時セーブ可能。

操作に慣れるまでが一苦労なのだが、慣れるとそれなりに楽しめる。オープニングの延々と続くしゃべり（スキップできない）とか、変な所でハングアップしたりとか、そういったところで損をしているのが残念だ。ちなみに、イベント関係がビジュアル的にしょぼいのもちょっと減点材料だったりする。

65

使用ボタン数が多すぎる。最初のうちはどう操作していいのか途方にくれるほどだ。だが、慣れてくると評価が変わってくる。操作性は良好だし、ストーリー展開もプレイヤーを引きつけてやまない。声優さんによる声の演出もバッチリ決まっている。とっつきにくいゲームだが、そこさえ越えればハマれるのだ。

80

変形時のグイーンと視点が動く演出や、形態によって違う移動感覚など、もろ好みの世界。戦闘時の武器選択に慣れが必要だけど、少なくとも普通の人間がメカを操作するには、このくらいの面倒くささがあるだろう、というリアルな操作感も好み。自分が「ニュータイプ」だったら、もっと簡単かもしれないが。

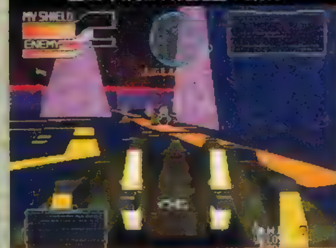
80

仲間からの通信音声が、まるで本当に無線を使って自分に話しかけてきているようにリアル。少々使うボタンの多さが気になるところだが、実際に「オレがマシンを動かしているんだ」みたいな感じがしていいかも。変形シーンもイカスし、ロボットアニメファンなら絶対見逃すなと言っても過言じゃないぞ。

70

サイバースレッド

■ナムコ■ＳＴＧ
■'95年1月27日発売■￥5,800



アーケードで人気の対戦シューティングの移植。ＣＯＭと対決する１Ｐ用ではコンティニュー不可。

オリジナルを知らない僕は、対戦相手にことかかない環境なのでかなり楽しめたが、一人でプレイすることを考えるとデモのＣＧが入っていても、あまり楽しめるとは言い難いデキだと思う。あと余談に近いのだが、ネジコンの入力に対する反応が極めて甘く、プレイしてみて、ちょっと腹が立った。

60

燃えるものはある。だが、ゲーセン版と比べると薄っぺらい印象がある。「原作はビークルに乗っている感覚があるが、ＰＳ版はビークルを遠隔操作している感覚になる」という表現で分かってもらえるだろうか？　メモリーカード未対応な点も残念。ラスボスに勝った時点でセーブしたかった。なお操作性は良好。

70

「壁が！」とか「操作感が！」とか、いろいろ不満もあるけれど、「敵にミサイルをぶちこんで破壊する快感」は捨てがたい。ＰＳオリジナルキャラが、ランドマスターまでの時間稼ぎという感じで、個性があまり感じられない。２Ｐ対戦も画面が狭くてイマイチ。「コマンド」は通信ケーブル対応で移植してほしい。

65

デモのグラフィックを見た瞬間、改めて次世代機の凄さとナムコの凄さを感じさせられました。ゲームは業務用よりマシンも増え、全体にテクスチャーも張られ超お得な感じ。さらに対戦機能まで付いているんだから申し分ありませんな。あ〜どこか業務用みたいなツインレバー出してくれー。同志募集中。

85

雷電プロジェクト

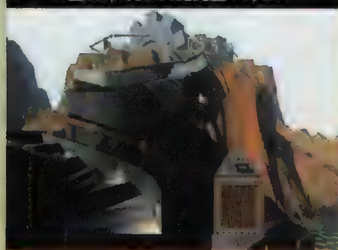
■セイブ開発■STG
■95年1月27日発売■¥6,800



アーケードの人気STG『I』と『II』のカップリング。フリーコンティニュー。難易度設定あり。

MYST(ミスト)

■ソフトバンク■AVG
■95年1月27日発売■¥7,800



パソコンから移植の美麗グラフィックを誇るAVG。英語に関する謎もあり、難度はかなり高い。

今月の総評

すべて発売中のソフトとはいえ、24本ものソフトを1度のレビューで全員がプレイ（ほとんどをクリアしている）するのはかなりヘビーだったようだ。とくに、時間のかかるRPGやAVG系のタイトルが1月末に数本発売されたために後半はたいへんだった。しかし、それだけにこのレビューにはかなり価値があるはずだ。

点数は、全体的に高めに付けられているようだ。その理由はPS自体の機能による目新しさをソフトに取り入れたもの、手堅く作られていて、定価が安いためコストパフォーマンスの良さが評価されたもの、デキの良い元ゲームを高度に移植したものが多かったからのようだ。ポリゴン機能が優れていることを強調されがちなPSだが、ソフトの評価の場合は、それをいかにうまく表現手段として使っているかまでを見ている。詳しい総評は、次ページの座談会を！

岩崎啓眞

雷電プロジェクト：90

ゲーム内容・移植度に関しては文句を言ったらバチが当るデキ。画面モードからパッドの操作から徹底的に作られていて、充実の完成度である。難易度設定を低くすれば、普通の人でも楽しめるレベルになるので、ぜひ買ってプレイしてほしい。ただ、4つボタン押しのメニューは隠す必要はないのでは？

MYST：65

若干遅めだが、本当に素晴らしくきれいな絵が出る。ゲーム内容は文字によるヒントが事実上ないことも手伝って、難易度はかなり高いと思われるが、理不尽な謎はない。ではなぜこの点数かというと、PSのソフトとしては高すぎるのではないか？　ということ。安ければもっといい評価を付けるのに。

本当の意味でのお勧めは、『リッジレーサー』、『闘神伝』、『対戦ぱずるだま』（若干遅いけど）、『雷電プロジェクト』のあたりだと思う。あと癖が少し強かったりするが面白いところとして『キングスフィールド』、『クライムクラッカーズ』、『極上パロディウス』（遅かったりするけど）など。ここから先が趣味の領域になるが『A.Ⅳ.』、『キリーク・ザ・ブラッド』などの、癖が強かったり問題があったりするが、見るべきものがあるソフト。

ウォルフ中村

雷電プロジェクト：90

ゲーム自体よくデキているし、難易度調整や各種設定機能も充実している。フリーコンティニューなので私のような「ヘタの横好き」プレイヤーでも存分に楽しめる。ただ、非常に大切なコマンド（LR4ボタン同時押し）が取説に載っていない点は大チョンボ。こんなところでミソをつけるのはもったいない。

MYST：70

実に不親切なゲームだ。とはいえ、これはあくまでもストーリー的な部分について。操作感は良好だし、アクセス時間も短いので場面転換が苦にならないのだ（これは大きい）。グラフィック内を好き勝手にクリックしまくるのは快感だしね。ただし、ストーリーを進めようと思うと、つらい日々が始まるのだが(笑)。

赤をつけた6タイトル(『リッジ』『雷電』『闘神伝』『ぱずるだま』『麻雀悟空』『柿木将棋』)は、そのジャンルの作品が好きな人に無条件でお勧めする。『闘神伝』をPS版の『バーチャファイター』だと思われると困るが（コンセプトが異なるので)。それ以外の作品では3Dダンジョン物の『グリフォン』&『クラクラ』、野球ゲームの『実況パワプロ』、STGの『極パロ』といったあたりが目についた。どれも万人向けとはいいにくいが、キチンと作ってある佳作だ。

メタルライターMUKU

雷電プロジェクト：95

ポリゴンだのデモがすごいだの言っても、やはり自分が帰ってくるホームタウンはこのSTG。シンプルでピュアなゲーム性は、PSのラインナップの中ではジミだけど、面白さという点では、決して負けるものではない。各モードの難易度のバランスもとれていて、処理落ちもこのゲームなら許せる。

MYST：40

攻略本なしではとけないというウワサではあるが、某編集者の奥さんは、自力でクリアしたとか。最初は何がなんだか分からず、コレをクリックすれば、アレがこうなるだろう、というように想像力と推理力をフルに活用しないとまったく進めない。マニュアルか何かで、謎ときのヒントを付けてほしかった。

『リッジ』を最初に見たときの驚きは、「PSは買い！」と確信させるだけの衝撃的な出来事だった。『闘神伝』というシリーズ化されそうな作品も生まれ、『雷電』のように満足できる移植作もある。もちろん、他のハードと同じようにソフトのデキはピンからキリまであるんだけど、中でも『ツインゴッデス』は、けっこう気に入っている。シュシュトリアンやトトメス、ポワトリンを使った実写コスプレ格闘が出たら、デキはどうあれ買っちゃうだろうな。

ROBO宮田

雷電プロジェクト：75

難易度が超高くて有名なゲームの「雷電」が家庭でできるなんてまさかと思ったが、完全移植です。弾が狂ったように出てきても画面がチラつかず自機を襲う。ゲームセンターでは「こんな面クリアできるかー」と台をひっくり返したくなる時もあったが、これであの時の復讐が家庭で存分にできる。

MYST：45

グラフィック画面は今回レビューした中では群を抜いてきれい！　どうします？　などのコマンドが、まったく出ないため、すぐに何をしたらいいのか分からなくなるところが、難しかった。推理力・観察力が重要なので、ながら族には向かないぞ。静かな部屋で画面にじっくり集中できる人にはオススメ。

まだハードが出たばかりだってーのになぜこんなにソフトが充実しているんだ！　これから先の財布の中身に不安を感じざるを得ない状態でトホホな気持ち。とりあえず今回レビューした中ではナムコのゲームがPSと息がピッタリあっていたようで、買っても損はないと思う。それから『闘神伝』もPSならではのゲームなので、欲しいところ。『MAZIN』もそうだな。あと個人的には、『ぱずるだま』と、SLG好きとして『A.Ⅳ.』の4本をオススメ。

▶▶▶▶▶ REVIEWER'S TALK

いきなりDEEPな座談会

PSの発売全ソフトをやり込んだ4人の、今のPSを知りつくしたその心の内はいかに???



イラスト/しろー大野

レビュアーがPSを斬る!

PSソフトに捧げた、こんな感動あんな苦労

M:今度のレビュー本数多くてつらかった!
宮:でも、いいゲームも多かったですよね。
岩:個人的にも「リッジ」とかタイムアタックに燃えたしねー。
中:あとは「闘神伝」「ぱずるだま」あたりには、みんなひと通りハマっていたよね。
宮:「闘神伝」は友達を家に呼んで対戦に熱中しましたよ。このゲーム、必殺技を簡単な操作で出せるようにもできますしね。
岩:あれはいいシステムだよねー。上級者と初心者でも、対戦してちゃんとゲームになるんだよね。
司会:個人的な趣味でお気に入りは?
M:ボクは『ツインゴッデス』。あのコスプレ調のキャラ、この流れは好きだぞ。
岩:僕も『ツインゴッデス』は好き。なんといっても、あのオープニング(笑)!
中:私は『柿木将棋』『麻雀悟空』かな。コンピュータゲームでないと無理な要素も入っているし、ジックリ遊べるから。
宮:『サイバースレッド』は賛否両論なんですけれど、僕は好きです。2P対戦がイマイチだったのが残念ですが。
岩:いいゲームっていえば『ジグソーワールド』。今回のレビューには間に合わなくて入ってないんだけれど、これお勧めだよ。
M:ところでさ、3DタイプのRPGなんかがやたらと多くなかった?
中:『キリーク』『クライム』『グリフォン』…あと『キングス』もそうだよね。
宮:どれもハズレはないですが、読者もどれを買おうか迷うでしょうね。
M:RPGとしては『クライム』じゃないの? 操作に慣れれば快適だしね。
岩:シナリオとかに飽きさせない工夫があるしね。最後のバランスはエグいけど。
中:『キリーク』は視覚的に酔いやすいけれど良かったし、しゃべりが多い『グリフォン』もなかなかだし、この2つは好み次第。
岩:細かい注文もあるけど、プレイしていて本気でコワイっていうなら『キングス』。
M:あとはレビューを参考にってとこかな。
宮:この手が好きでも全部買うのはちょっと勧められませんからね(笑)。
中:このタイプは続けてプレイすると苦痛になるのは避けられないからね。普通のRPGも欲しいよーって感じ。
M:ポリゴンでこのタイプが作れるようになったっていうのは分かるんだけれど。
宮:というか、これに限らずポリゴンにこだわり過ぎているゲームが多いですよ。
中:うん、結構ね。『MAZIN』みたいな使い方は好きなんだけれど(笑)。
岩:僕はねー、ポリゴン使いまくるの悪くは思わないけどね。今新しくできることなんだから、どんどんやっていいってね。
M:さすが作り手らしいご意見。
宮:使わないと進歩もないって感じですか?
岩:そそ。今はポリゴン使ってイマイチのゲームが目立ったとしても、そのうちバランスもとれたゲームが出てくるだろうし。
中:メーカーが経験を積む時間がカギだね。

パッドやメモリーカードへの賛成論反対論

司会:PSのパッドって最初はデザインとか話題になったけど、使ってどう?
M:あのパッドはボクは苦手だな〜。方向キーの真ん中部分がないと、斜め入力に指がついていかないみたいな。
岩:僕はあのパッド好きだけどね。例えばPSのパッドって、僕でも使いやすいし、ウチの奥さんも使いやすいって言うの。つまりさぁ、手の大きな人でも小さな人でも問題なく扱えるんだよね。
宮:そうですね。でも、側面のボタンって絶対押しづらいですから、これをゲーム中に頻繁に使うゲームはツライですよ。
中:それとソフト側の問題なんだけれど、コマンドを選択する時とかに○ボタンと×ボタンで、ゲームによって〝YES〟〝NO〟が逆だったりして、アレ?、みたいな。
宮:ええ、あれは統一してほしいですよ。折角〝YES〟〝NO〟を連想しやすい○と×をボタン表示に使っているのですから。
中:それと、パッドに付いているボタン数が多いのが災いして、これの使い方が親切じゃないソフトもあったよね。
M:『コズミック』とか、最初はコースアウトしてからコースに戻れなかったし。
中:個人的には『ジオキューブ』もそうだったかな。パソコン版ではちゃんと遊べたのに、うまくブロックが動いてくれなくて。
M:あと、メモリーカード。あれって案外すぐにブロックいっぱいになっちゃう。
岩:いいんじゃない? 電源ONのままカード差し換えできるんだから、新しく買ってくればいいだけの話だし。
中:カード代2000円を大きいと見るかどうかだよね。私はいいと思うけれど。
宮:でも、なんだかヤケにセーブデータ量の多いソフトがあると思いません?
岩:ああ、確かに。あれは小さくできたはずだね。
M:そうだよね。メーカーもカードの容量の大きさに甘えないで、データ量を少なくする努力はしてほしいな。
司会:そのあたり、これからSCEやソフトメーカーががんばって、PSをさらにいいハードを育ててほしいよね。
一同:うん、同感!!



100分の1秒に命を懸ける人、大募集

電撃タイムアタック激走グランプリ

全国の強者相手にキミの腕を試してみないか？

今、ＰＳユーザーの間でタイムアタックが大流行している。タイムアタックに命を捧げる強者は、ワレ先に自分の叩き出したタイムを仲間に披露しあい、内輪で激しいタイム・バトルを交わし合う。そして、誰もが思うのではないだろうか。「内輪でＮＯ．１のオレは全国レベルでどのくらいなのだろうか…」と。そんな熱いコールに応えて、電撃ＰＳでは全国統一ルールでタイムアタック一大グランプリをここに大開催するぞ！　君の全身全霊をかけた走行が打ち出した自慢のベストタイムを奪って応募してくれ。スゴいタイムを期待しているぞ。



◀ベストタイム狙いにこそ、ゲーム好きのロマンがある。

挑戦者のお・き・て

ナムコ　リッジレーサー

タイムトライアル（おもてコース、裏技の左右反転コースは含まない）の３周トータルタイムで競う。AT、MTどちらでも自由で、ネジコンの使用も可。使用する車も自由なんだけれども、#13の〝13〟RACING〟（黒い車）のみ使用不可だぞ。

どの種目でも同じだけれど、ウソのタイム申告は絶対しないように！

TIME TRIAL
コース（オモテ）



SCE　モータートゥーン・グランプリ

〝TIME ATTACK〟モードの〝TOON ISLAND〟の３周トータルタイムで競う。使用キャラ、ネジコンの使用ともご自由に。

どの種目でも同じだけれど、ベスト10に入賞した場合のためにタイムのセーブは忘れずに！　また、一人で複数種目にエントリーするのもモチロンＯＫだよ。

TIME ATTACK
TOON ISLAND

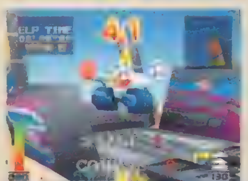


ネオレックス　コズミックレース

〝COSMIC RACE〟ステージ１のコース２のゴールタイムで競う。使用キャラは誰でもＯＫ。

どの種目もそうだけれど、同じ人が同じ種目で、もっといいタイムを出して再度申告する時は「～回目の申告です。前のタイムは～です」と必ず書き添えてね（そうしないと集計でダブってしまう場合がある）。

COSMIC RACE
ステージ1のコース2



勝者への報酬

各種目のナンバー１の座に輝いた人には好きなＰＳ発売中ソフトを２本、各種目の２～10位の人には好きなＰＳ発売中ソフトを１本プレゼントしちゃうぞ。トップ10人には編集部から連絡の上で、申告したベストタイムをセーブしたメモリーカードを送ってもらう。これを確認の上でプレゼントの発送（メモリーカードの返却含む）などをするからね。また、参加者全員から抽選で５名に記念テレカもプレゼントするぞ。最終的な結果の発表は電撃ＰＳ３号の当コーナーでドーンと行っちゃうぞ。競争率の低そうな種目を選べば、勝利のチャンスも広がるかも⁉

エントリーの方法

タイム申請はハガキに住所・電話番号・氏名（必要ならペンネーム）・年齢・参加種目・ベストタイム申告（内容は以下参照）を明記して送ってね。ベストタイム申告には、『リッジ』は「自分のベストタイム／使った車種／ATかMTか／ネジコンは使用か否か」、『モータートゥーン』は「自分のベストタイム／使ったキャラ／ネジコンは使用か否か」、『コズミック』は「自分のベストタイム／使ったキャラ」を明記するように！　しめ切りは３月20日（当日消印有効）だぞ。

挑戦の受け付けは…

〒101　東京都千代田区神田神保町
2-22-11　カンナビル
電撃プレイステーション編集部
「激走グランプリ」係まで

ベストタイムを狙う人へのタイムアタック講座

プロはタイムを縮める数々のテクを使いこなして、超人的なタイムを出しまくっている。そこにはどんな秘密があるのか？　それを知っているか否かでグランプリが不公平にならないよう、タイム短縮の謎を解明しておこう。

リッジレーサー（ナムコ）T.T.コース（オモテ）

どの車が最速かな？

「リッジレーサー」には数々の車が用意されていて、それぞれに独自の性能が付与されている。これらのどれが最強なのかがマニアの間で大きな話題を呼んでいる。現在では#12こそ最強だとの伝説ができつつある。でも、よほどの使い手でないとムズい。



◀トップスピード最高を誇る#12"RT BLUE SOLVALOU"。実は最強と噂されているけれど、ハンパなテクじゃマシンの性能を引き出すことができない上級者向けの車。



▲#12と最強の名を2分するとも言われる#6"CARROT"。こちらはグリップがいいので、使いやすい利点もある。



▲オープニングのギャラクシアンで敵を全滅させると、選択可能な車が12台に増えるのだ。



▲#4"RT RYUKYU"。ハンドリングが効くので、これからプレイする…という人がいたら練習用にこの車を使ってみよう。

▼加速が速く、ミスをしても立ち直りでカバーする豪快な人なら、#2"RT YELLOW SOLVALOU"。タイムアタック向きじゃないけどね。



これがプロのテク1
ATよりもMTなのだ

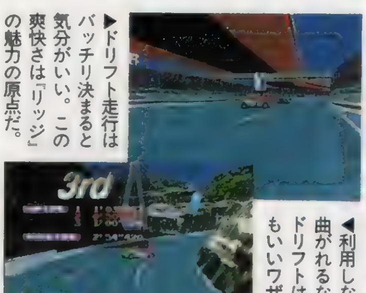
マニュアルはオートマよりもギア・チェンジの手間が増えるだけ操作が大変になる。でも、レースゲームでは手間が増えるだけマニュアルには利点があるのが常識。『リッジ』でも、実はマニュアルの方がトップスピードは若干速く設定されているのだ。途中で大きなミスをしないなら、ギア・チェンジの必要があるのはスタートの時のみなので、マニュアルの方がお勧めだぞ。



▲左はオートマで、右はマニュアルのほぼトップスピード状態。わずかだけれど、違いが分かると思う。

これがプロのテク2
ドリフトも使い方次第

タイヤがキュッと鳴ってしまうのは基本的にスピードダウンなので要注意。でも、ゲームのマニュアルでもタイムを縮めるポイントレッスンとしてドリフト走行を紹介しているように、利用次第ではベストタイムを生み出すことにもつながるのだ。



▶ドリフト走行はバッチリ決まると気分がいい。この爽快さは「リッジ」の魅力の原点だ。

◀利用しなくても曲がれるならば、ドリフトは避けてもいいワザだぞ。

これがプロのテク3
ネジコンは有利

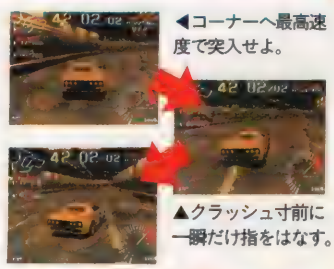
ネジコンは普通のパッドとは違って、ハンドル操作をアナログで行うことができる。これによってコーナーリングのテクニックに幅ができて、使いこなせればネジコンの方が有利な走行を期待できる。これの使用は自由なので、使いたい人は活用してみよう。



▲これが、ちまたで売り切れ店が続出中のネジコンだ。これによって、より高度なプレイが生み出されるか？

これが究極のプロのテクニック
最高速度以上を叩き出すドリフト!?

通常の最高速度以上を出せてしまう"究極のドリフト"と呼ばれるワザが存在する。さっそくやり方を紹介しよう。まず最高速の状態でアクセル全開のまま、コーナーに突っ込む。ハンドルをきって、クラッシュする寸前にアクセルとハンドルを両方とも（0.3秒程度）はなす。アクセルを入れて、その直後にハンドルを曲がりたい方向にチョコっと入れてあげる。ハンドルが、切り続けてもいないのにスルスルと動いたら成功だ。さっきとは逆にハンドルをチョコと入れよう。エンジン音が変わって、普通なら出ない速度に一気に加速するぞ（右の写真は初級にて#6で実行したものだ）。



◀コーナーへ最高速度で突入せよ。

▲クラッシュ寸前に一瞬だけ指をはなす。

▲アクセル全開にし、方向キーをチョコっと入れる。



▶一気に加速！　このスピードは半端じゃないぞ。

コース全体のポイントも頭に入れておこう

では、激走グランプリのもっとも熱いレースが予想される、タイムトライアルコースの全景をひととおりおさらいしておこう。自分なりのレース感覚を組み立てるのに利用してね。

ポイント1

スタート時には最初からアクセルを入れ続けているとタイヤが空回りしてしまって、スタートが遅れてしまう。掛け声の「ワン」と「ゼロ」の間くらいでアクセルONをするようにしよう。

ポイント2

トンネル内ではインから抜く時以外は看板は避けて通った方がいい。タイムロスはわずかだけれど、後で地表に残った看板がわずらわしくなる場合があるからだ。気分の問題も大きいけれどね。

ポイント3

スタート直後は気負い過ぎてミスをしてしまう場合も多い。このS字コーナーはその代表例なので、注意してかかろう。最初の難関コーナーでミスせずクリアすれば、気分もノルしね。

ポイント4

ここの右コーナーは全速でクリアできるけれども、道の傾斜の関係で前方の確認がしずらくなっている。下の写真で示したくらいを目印にして、ハンドルを切っていくようにしよう。

ポイント5

ここは全速で、ほとんど直線的に走り抜けることができるので、アウトのギリギリからシケインに進入するようにしよう。敵車がいて邪魔な場合はインからの方が抜きやすいだろう。

ポイント6

ここのヘアピンは単独のコーナーとしてはタイムアップの最大ポイント。ドリフトするなり、ハンドリングで抜けるなり、自分の技をしっかりと磨いて、クリアできるようにしよう。

ポイント7

複合コーナーは最強の難関。最初はアクセルを入れたままブレーキを頻繁に使ってコース全体を通したリズムを作ろう。慣れてきたら、徐々にブレーキ使用を減らすのだ。ここが腕の見せどころだぞ。



モータートゥーン・グランプリ(SCE) TIME ATTACK-TOON ISLAND

どのキャラが最強かな？



キャプテン・ロック

バランスがいい上にトップスピードも高いので、かなりお勧めのキャラだ。ただ、普通のコントローラではS字などでかなりブレーキングしないと曲がれない欠点もある。



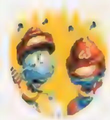
プリンス・ジーン

トップスピードはロックに劣るけれども、カーブでのスピードダウンが少なくてすむハンドリングは魅力的。激走ランドのスタッフの一部で彼女こそ最速キャラとの噂が飛んでいる。



ボルボックス

グリップがとてもいいので、ほとんどノーブレーキでどんなカーブでもこなせてしまう。しかし、トップスピードがないので、直線で稼げないのは痛すぎる。ちょっとツラいキャラだ。



ラプター&ラプター

飛行型のマシンだけに、多少のコースアウトをしてもスピードダウンしない特性を持つ。これを利用してコースをショートカットしまくれば、タイム短縮も期待できるかも知れない。



ペンギンブラザース

トップスピードがメチャ速いけれども加速が遅いのが残念。ちなみに、下で紹介しているロケットスタートを使っても、本当の最高速度まで一気に出てくれないので、あしからず。

POINT ① ロケットスタート

アクセルボタンで黄色信号になった直後くらい、ドリフトボタンで黄色信号が「プン」と鳴った音の残響が消えるくらいで、それぞれのボタンを押すと、一気に加速するロケットスタートを使うことができる。ドリフトボタンの方が効果は高いぞ。



▲ロケットスタートに成功すれば、この段階ですでに最高速度に達しているのだ。

POINT ② コースアウト・テク

このゲームでは路肩もかなりの範囲を走行可能に作られている。そこで、強引に道路外を走って、コースをショートカットする作戦も工夫次第で使えてしまうのだ。



▲普通のキャラでは、道路外ではいちじるしくスピードダウンしてしまう。



▲〝ラプター〟なら、あまりスピードダウンすることなく走行できる。

POINT ③ ここも走れる

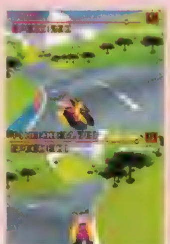
写真で走行しているところは、一見すると道路外と思いがちだけれども、実はどのキャラで通ってもスピードダウンしないのだ。このコーナーはカーブもつらくないので、インベタの方が好タイムに結びつきやすい。利用してタイム短縮を目指そう。



▲ここは進入してもスピードダウンの心配は全くいらないので、利用しないと損。

POINT ④ ギリギリのラインどり

複合コーナー地帯では常にインのギリギリいっぱいを突くようにして、できるだけ直線的に走ろう。ラプターなどを使っている場合は少しくらい山に乗り上げても大丈夫だぞ。



◀道の端いっぱいを突くようにすると、直線的に走行できる。

POINT ⑤ 最難関S字カーブ

ここはハンドリングが効きにくいキャラでは思いきったブレーキングが必要になる。可能な限りスピードダウンは避けたいけれど、無理をしてミスしては意味がないぞ。



▲しっかりブレーキングをしてドリフトボタンも併用しよう。壁への衝突は禁物だぞ。



コズミックレース（ネオレックス）COSMIC RACE ステージ1－2

操作に慣れておこう

このゲームは操作方法も独特だ。操作は機敏に行えた方がいいので、移動内容の似通った〝上と△〟〝下と×〟〝右と○〟〝左と□〟と常に同時に押すように心掛けてプレイしよう。間違えても〝上と×〟などの逆の性格のボタンを同時に押すことはしないように。〝上は押さずに△ボタンだけを使う〟などはやり込んでからで十分だ。



▲このゲームでは操作感覚が独特なために、慣れるまではまともに走行するのも難しいのだ。

どのキャラが最強か？

以下のキャラ紹介内に載せてある数は、それぞれの項目で最高レベルを100とした時の比較数値だ。キャラ選択をする時の参考にして欲しい



COUGA（車）
最高速度……57
旋回性能……86
水平平行移動性能…76
垂直平行移動性能…67
シールド指数……75



BORG（バイク）
最高速度……100
旋回性能……64
水平平行移動性能…48
垂直平行移動性能…58
シールド指数……66



PROPELLER（ヘリ）
最高速度……76
旋回性能……100
水平平行移動性能…100
垂直平行移動性能…100
シールド指数……71



HITO－01（ロボット）
最高速度……89
旋回性能……93
水平平行移動性能…79
垂直平行移動性能…83
シールド指数……92



S－LAGON（シャチ？）
最高速度……91
旋回性能……57
水平平行移動性能…100
垂直平行移動性能…100
シールド指数……100

テクニック1 地表に沿って走ろう



▶ここまで地表に接近しても大丈夫なのだ。

このゲームは自機位置の左右方向だけでなく上下方向にも注意をする必要がある。地表近くを走行するほどスピードが速くなるので、可能な限り低空飛行で進むようにしよう。谷などで、こまめに上下移動を繰り返すのも効果的だぞ。

テクニック2 接触のタイムロスは禁物

どのレースゲームでもそうだけれど、このゲームでも接触のタイムロスは大きい。ザコに接触するのはやむをえない場合もあるけれど、地形との接触は極力避けるようにしよう。低空飛行ばかりにこだわっていると痛い目を見るぞ。



◀樹木だけは接触しないので覚えておこう。

テクニック3 コースアウトで近道を



▶こんなカーブはショートカット向きだぞ。

コースアウト中はタイムカウントがされて、あまり長くコース外にいるとゲームオーバーだ。でも、ゴールさえできたなら、コース外にいる時間は何のマイナスにもならない。そこでコースアウトのショートカットも有効な作戦になるのだ。

テクニック4 アウトinアウトも有効

レースゲームに完全に定着した、アウトｉｎアウトの有利さは、このゲームにも通用する。基本的に、アクセル全開で差し切ってしまう場合が多いと思うけれども、カーブに入る時だけでも心掛けると結構好タイムにつながるのだ。



◀カーブに入る時にはアウトinアウト。

コース全体をチェックせよ！

Ⓐ 近道をすべし

地点70～80くらいで右に軽くコースアウトするようにしてショートカットを狙おう。それ以外にもショートカットのチャンスはいくつかあるけれど、ここが一番効果的なのだ。

Ⓑ 滝を登れ

滝は〝上＋△〟で一気に登ってしまおう。この時に急上昇が手前過ぎたりすると失速してしまうので滝をぎりぎりまで引付けることがポイントだ。ただし地形と衝突しないように注意。

Ⓒ 崖を登れ

崖を登る時は左側は断崖絶壁なので右側から攻めよう。この時に右に出過ぎるとかなり上空なので身動きが取れなくなるので注意。できるだけ地表に沿うように気を配っていこう。

Ⓓ 崖を下れ

崖を下るところでは、視覚的にはいきなりコースが消えてしまったような感じになるので、走るべきところを見失わないようにしよう。急いで降下しないと、色々と面倒になるぞ。



▲崖は気流の流れが激しいので、逆風には要注意。

▲上空でモタモタしていると、タイムロスになってしまうぞ。

▲ここでは谷間が多いので、タイムロスしやすいのだ。

PS移植化計画

こんなゲームをプレイステーションに移植してほしい!



お馴染み「FFⅥ」。移植されればなぁ。



「ストII」はもう移植されないのか?

順位	ゲーム名	ポイント
1	ファイナルファンタジーシリーズ	5967
2	スーパーストリートファイターⅡX	4221
3	サムライスピリッツシリーズ	3543
4	バーチャファイター2	3122
5	ドラゴンクエストシリーズ	2890
6	ポリスノーツ	2313
7	ぷよぷよ	2145
8	スーパーロボット大戦シリーズ	2122
9	ラングリッサーシリーズ	1814
10	X-MEN	1763
11	天外魔境シリーズ	1571
12	三國志シリーズ	1499
13	パワードールシリーズ	1311
14	ああっ女神さまっ	1004
15	同級生	966
16	女神転生シリーズ	834
17	スーパーリアル麻雀シリーズ	777
18	悪魔城ドラキュラシリーズ	651
19	シムシティシリーズ	510
20	ヴァリアブル・ジオ	508

●スーパーロボット大戦シリーズ

なつかしロボット、モビルスーツ大活躍のマルチシナリオSLG。最新のSFC版『第4次』ではオリジナル主人公の作成やカラオケモードが超話題。もしPS化すれば、とんでもないソフトになることは間違いない。



●ラングリッサーシリーズ

メサイヤの送る伝統のシリーズ。キャラを生かしたロールプレイングSLG。サターンへの移植が決定しているだけに、PSでも発売してほしいタイトルの1本。ついでに『重装機兵レイノス』も移植希望。



●パワードールシリーズ

PC98で人気の本格派超難解SLG。パワーローダーと呼ばれる機動兵器のパイロットはみんな女の子。ギャルゲー系の見た目とは裏腹な難しさが人気の秘密? 工画堂さん。お願いします。

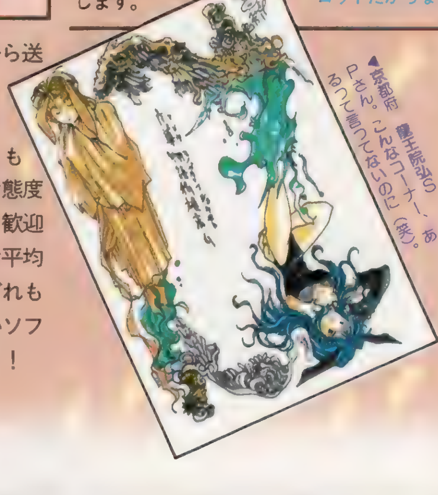


▲各種数値の細かさはさすがパソコン。



▶かわいい女の子がズラッと並ぶ! これでA級パイロットだからなぁ。

今号から始まった「PS移植化計画」。このページは読者様から送られてきたアンケートやハガキによって、ポイントが加算されていくランキングページっス。まあ、今回の集計は上の通り。1～5位が順当かなぁ? 担当個人としては「FF」の最新作ならともかく『ストII』はなぁ…別にもういいような…いやいや、そんな態度はイカンイカン。PSはまだ生まれたばかり。どんなソフトでも歓迎しなくては。特に、おもしろいといわれてる超大作はね。そんな平均的なランキングの中で、今回、特に目立ったのは右上の3本。どれもまあ、超大作ではないけれど、ユーザーの評判がバリバリに良いソフトばかり。次号ではどんな結果になるのか? キミも投票しよう!



▲京都府 魔王院弘SPさん。こんなコーナー、あるって言ってないのに(笑)。

このPS移植化計画では、ある程度読者様の意見がたまったら、メーカーに直接交渉しにいっちゃうぞ! そりゃ当然、PSオリジナルのソフトもがんばって欲しいけど、PSの機能を生かした移植モノも今後のソフトラインナップの大きな魅力になるハズ。みんなの期待をハガキに書いて送ってくれ! あて先は右頁の住所の「移植化」係まで。



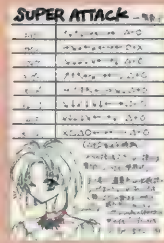
北海道　紅月裕菜さん



栃木県　ここが違うさん



愛知県　相原一葉さん



大分県　汐月たすくさん





京都府　龍王院弘ＳＰさん

〒101 東京都千代田区
神田神保町
2-22-11カンナビル
電撃ＰＳ編集部
「カラーイラスト」係
注：３月に編集部が引っ越しします！　送り先が変わるので、詳しいことはＰ162をよく読んでね。

いきなり カラーイラスト ベリーグッド

あなたの心のかたすみに、そっと色つきハガキがしのびこむ！

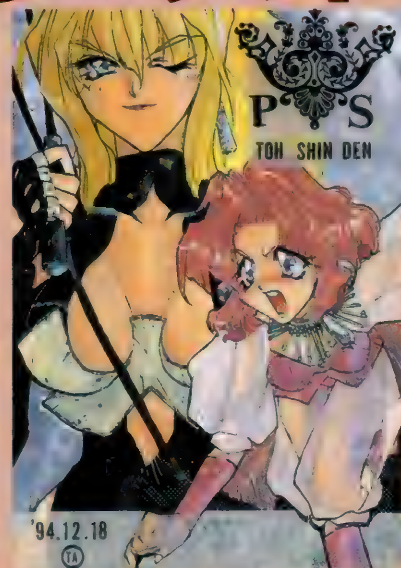


千葉県　月夜見晶さん：かわいいクララ　でもなぁ…やることはえげつないからなぁ(笑)　早くＰＳ版でやりたいっス

カラーイラスト突然、大乱舞ぅ！　あまりに美麗なハガキが大量に届いたせいで、急きょできたこのコーナー。できてしまえばこっちのもんだ！　ウシシ。読者様のハガキが送られてくる限り、永久に続くぜ！　次号用にもバンバン送っていただきたい。なお、掲載されるとポイントが加算されます（そのルールはＰ126のＰＳの奴隷に準拠します）。よろしくね！



京都府　龍王院弘ＳＰさん
：なんと一挙に５枚も送ってきた強者　コーナーもないのにハガキをくれるとはちょっと尊敬します。ちょっとだけだけど(笑)。

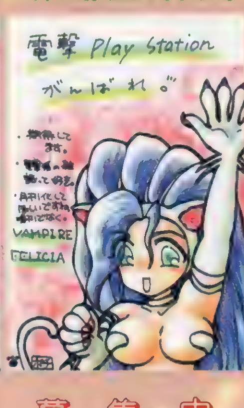


北海道　ＴＡさん
：まさに美麗。この書き込み、コラージュ…ためいきが出ちゃいますです。次号でも見たいなぁ。お願いね（笑)。期待してます。

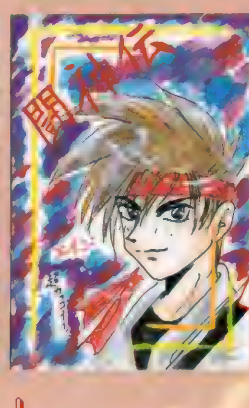
埼玉県　斎藤隆一さん
：宝生舞ちゃんはなんかいいです。かわいいだけじゃない何かがあります。「東京ＳＨＡＤＯＷ」、期待してね。



広島県　ポチさん
：がんばってま〜す。ありがたいですねぇ。泣けてきました。



徳島県　久保命子さん
：サイケな感じのエイジ。色使いがイカシてます。



京都府　龍王院弘ＳＰさん
：これまた龍王院さん。ありがとうねぇ、本当にねぇ。



おハガキバンバン募集中！

電撃PlayStation 読者プレゼント

欲しいプレゼントが決まったら、130ページの注意書きの通りに応募してください。希望者が多い場合は抽選になります。当選者はVOL.3で発表します。



楽しいソフトが、すてきなグッズが、当たるぞ!!

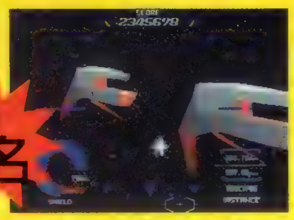
Software ソフト

1 3名



サイバースレッド
提供／ナムコ

2 3名



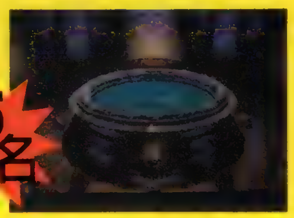
スターブレードα
提供／ナムコ

3 3名



実況パワフルプロ野球'95
提供／コナミ

4 5名



MYST
提供／ソフトバンク

5 5名



コズミックレース
提供／ネオレックス

Goods グッズ

6 10名



『キリーク・ザ・ブラッド』プレスキット&プロモビデオ
提供／SME

7 5名



『キングス・フィールド』攻略カレンダー
提供／フロム・ソフトウェア

8 5名



『鉄拳』テレカ
提供／ナムコ

9 10名



『MYST』テレカ
提供／ソフトバンク

創刊号当選者発表（敬称略）

ソフト（グッズの当選者はP.130です）

「闘神伝」
石川格将（大阪府）、白石功一（大阪府）、森島浩一（富山県）、富田光一（神奈川県）、丸田将司（鹿児島県）、石坂敏明（富山県）、内田淳（岡山県）、真島敏裕（千葉県）、上地章夫（和歌山県）、村井幸次郎（大阪府）、西岡徳男（山口県）、林辰哉（京都府）、杉山圭（埼玉県）、帰山智幸（福井県）、長谷川要（京都府）、内田誠（愛知県）、守谷亮（千葉県）、菊永将浩（広島県）、青木健一（香川県）、坂根悟志（島根県）、岡田俊則（埼玉県）、大井正彦（島根県）、駒村昌彦（千葉県）、鈴木文吾（静岡県）、末岡健一（山口県）、川端真治（鳥取県）、西村由美子（東京都）、片岡健太郎（福岡県）、岸岡隆（神奈川県）、守口俊雄（茨城県）

「リッジレーサー」
中村勝幸（新潟県）、丹部浩二（大阪府）、夕賀一智（岐阜県）、岡田雅之（兵庫県）、米田孝文（埼玉県）

「極上パロディウス！」
飯村孝一（岐阜県）、藤田啓介（愛知県）、田之上和也（鹿児島県）、佐藤幸次（兵庫県）、香取功二（千葉県）

「ツインビー対戦ぱずるだま」
川上真也（香川県）、大島暢朗（長野県）、横田誠一（埼玉県）、田久和優（広島県）、大畑圭悟（東京都）

「実況パワフルプロ野球'95」
二宮拓己（山口県）、香林誠（石川県）、秋鹿文彦（鳥取県）、明石一輝（広島県）、望月政樹（神奈川県）

「クライムクラッカーズ」
伊藤健介（神奈川県）、西川謙一（富山県）、山本晋弘（佐賀県）、石川智也（山口県）、中村安菜（東京都）

「モータートゥーン・グランプリ」
水谷守克（愛知県）、横山勉（東京都）、外山隆之（埼玉県）、今西和之（奈良県）、根無高明（愛知県）

「ビクトリーゾーン」
中島計一（佐賀県）、早坂浩（山形県）、古川政明（愛知県）、雑賀克二（和歌山県）、鷲見宣宏（北海道）

「ジオキューブ」
丸尾祥雄（徳島県）、木村孝子（茨城県）、浅野元司（東京都）、澤田雄貴（大阪府）、山田健（鳥取県）

「ファルカタ」
川俣俊和（茨城県）、土屋龍飛（千葉県）、田中ゆかり（和歌山県）、山形幸宏（北海道）、斎藤隆（東京都）

「キングスフィールド」
柳田純（北海道）、宮沢直幸（埼玉県）、太田宏樹（神奈川県）、青木大輔（香川県）、白石英昭（東京都）

「パチ夫くんパチンコランド大冒険」
中島丈春（大阪府）、浜田優子（大阪府）、広瀬浩一（広島県）、佐藤大司（埼玉県）、高口純一郎（京都府）

「笑う婦警さんパチスロハンター」
伏尾晴美（和歌山県）、野村康一（東京都）栗田治（東京都）

「麻雀悟空 天竺」
長谷川敬子（新潟県）、下重和也（福島県）加藤徹郎（兵庫県）

「麻雀ステーション麻神」
二村尚（東京都）、松田拓也（大阪府）、森山貴之（島根県）

※「ビクトリーゾーン」「ファルカタ」「パチ夫くん」の発送はソフトの発売後になります

W Chance ダブルチャンス

抽選にもれた人の中から再度抽選して100名の方に特製のステッカーが当たります。ふるって応募してくださいね。



『ツインゴッデス』ステッカー
提供／ポリグラム

イラスト／ナークツイン

1995 WINTER-SPRING

電撃 HOW TO WIN

Play Question

買ったソフトは完璧にやりつくせ！　プレイしていてわからないことがあったら、このコーナーにおまかせください！　ゲーム歴うん十年のベテランが懇切丁寧、指導いたしますぅ～。頼りになるよぉ。泣けてくるねぇっ！

ツインビー 対戦ぱずるだま

●ジャンル／PZG●メーカー／コナミ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

ここで悩む PS わかんないをチェック

高レベルをクリアするためには、ステージのあたりから最高速で落ちてくるベルを、ちゃんとコントロールできるようにならないといけない。[illegible]ずに、それより上の地形に着地させながらベルを回転させるなんてテクニックも、確実に身につけておきたいのだ。(たこたこ!)

最高レベルでクリアすると、謎の隠しグラフィックが!?

この熱い対戦パズルに、隠しグラフィックが発見されたのだ。やり方は簡単（？）。オプションで難易度を最高の７にして、『ツインビー』のストーリーモードをハードレベルでレッツプレイ！　あとはノーコンティニューでクリアするだけだ！……「だけ」？

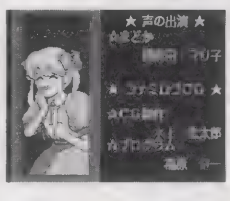
激しくツライっす



▲言葉づかいはていねいだが、やってくることは鬼のようなメローラ姫。最高レベルの彼女を倒せるか？

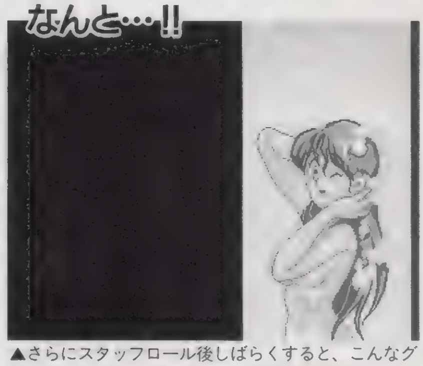


▶これはふつうのエンディング。コンティニューしてもダメだ。



◀最高レベル、ノーコンティニューだと、エンディングも違うぞ。

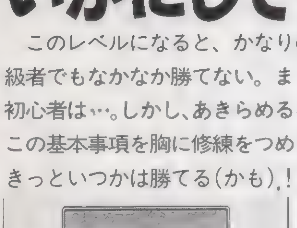
なんと…!!



▲さらにスタッフロール後しばらくすると、こんなグラフィックが!!　苦労したかいがあったなぁ…。

いかにしてクリアするか、それが大問題なのだ

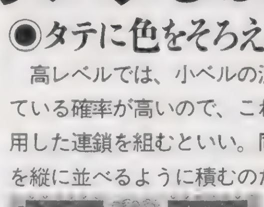
このレベルになると、かなりの上級者でもなかなか勝てない。まして、初心者は…。しかし、あきらめるな！　この基本事項を胸に修練をつめば、きっといつかは勝てる(かも)。!



◀使用キャラはツインビーかアップルが、少しだけ有利。

◉タテに色をそろえよう

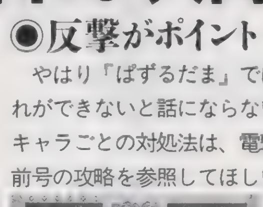
高レベルでは、小ベルの混ざっている確率が高いので、これを利用した連鎖を組むといい。同じ色を縦に並べるように積むのだ。



◀次のベルをよく見て、どの列に何色を置くか決めろ。

◉反撃がポイント

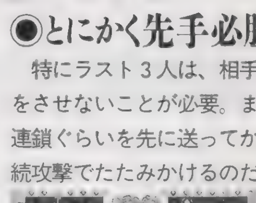
やはり『ぱずるだま』では、これができないと話にならない。各キャラごとの対処法は、電撃ＰＳ前号の攻略を参照してほしい。



◀ＣＯＭの攻撃もきついので、基本的には送らせずに。

◉とにかく先手必勝！

特にラスト３人は、相手に連鎖をさせないことが必要。まずは４連鎖ぐらいを先に送ってから、連続攻撃でたたみかけるのだ。



◀大連鎖より、こまめな３～４連鎖で攻めよう。

ポイント Q&A

Q：対戦やストーリーモードでの使用キャラには、だれを使うと勝ちやすいでしょうか？

A：対戦では、キミがそれなりの連鎖を送れるなら相手のフィールドを埋められるパステルやアップルが強い。大きな反撃を受けにくいワルモン博士もけっこういいぞ。対ＣＯＭでは、横に色をそろえるアップル先生、ツインビーあたりが反撃されにくい。いっそのことエディットという手もあるぞ。

サイバースレッド

●ジャンル／STG●メーカー／ナムコ
●発売日／発売中●定価／¥5,800
●対応周辺機器／ネジコン●多人数プレイ／可(2人)

ここで悩む PS わかんないぞチェック

このゲームの攻略は、なによりもビークルの操作感覚をつかめるかどうかにかかっている。ビークルをつねに自分のおもいどおりに動かすことができれば、80%は勝ったようなもの。あとは、自分にあったビークルを見つけること。戦法はプレイしているうちに身につくはずだ。（TAC★）

情け無用のバトルを勝ち抜くために……

対ＣＯＭ、２Ｐ対戦のどちらでも役に立つ戦いのテクニックを伝授するぞ！　お気に入りのビーグルを手足のようにあつかって、なみいる強敵をけちらそう。が、てな感じで、熱くなってプレイしていると、ついミサイルを撃ちまくってしまうけれど、弾切れには要注意。レーダーでアイテムの位置を確認して、補給しながら攻撃できるようになってこそ、一流のパイロットといえるのだ。

コントロール方式はどのタイプがいいのか？

パッドでのコントロールは、ＬＲでターンするタイプ１と、方向キーと４つのボタンで制御するタイプ２。慣れるまでは難しいが、アーケード版に近いタイプ２のほうが、微妙なコントロールができる。…といいたいところだが、レバーで滑らかに入力方向を変えられたアーケード版と違って、パッド操作ではどうしても方向転換がぎこちなくなってしまう。アーケード版へのこだわりがある人以外は、タイプ１で十分だろう。また、ネジコンによる操作はタイプ１のＬＲのかわりに左右ねじりを使うだけで、アナログ的なターンができるわけではないのであまり意味がない。感覚的に、ねじりによってターンする操作のほうがなじめるって人向け。

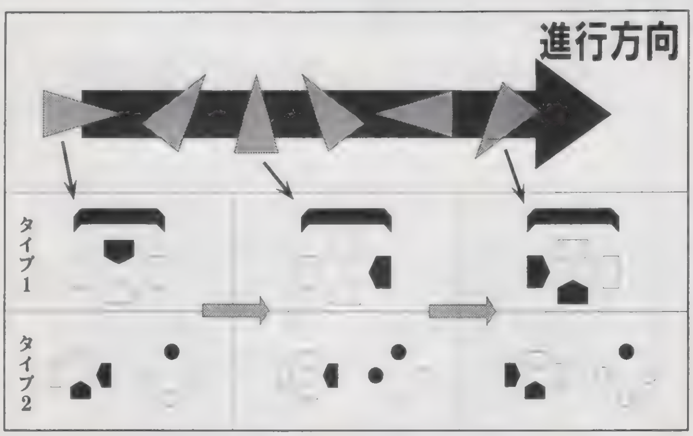
ビークルの機動性を活かすための操作テクニック

◉旋回しながらの移動を身につけろ！

この戦いに勝つための最も基本的な原則として「敵に背を向けてはならない」ということが言える。ビークルは前後左右に動けるが、攻撃できるのは正面にいる敵だけ。自動車モノの動き方はさっぱりと忘れて、レーダーや、敵のいる方向を示すマーカーをよく見て、つねに敵を自分の正面においたまま、自分の行きたい方向へ動けるようにしたい。

ここで重要なのは、自機の正面を敵にむけるための回転運動と、ある方向への移動を同時に行うこと。機体が回転すれば、当然移動している方向も変化するので、それにあわせて少しずつ進行方向を変えていかなくてはいけないのだ。これができなくては、戦闘中に有利なポジションをとることができないぞ。

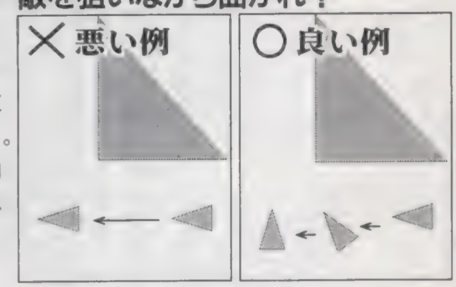
下の図は回転しながら直進する場合の、各段階での基本的な入力方向だ。使用している機体の移動性能によっても多少変化するので、これを参考に練習して操作感覚を身につけておこう。



◉コーナーでの曲がり方にも注意

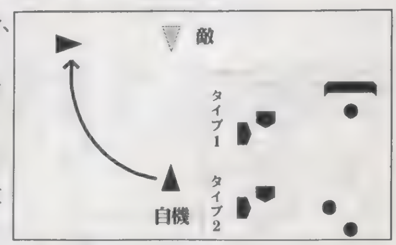
初心者にありがちなのが、律儀に正面へばかり動いて、地形の角から出たとたんに側面からの攻撃をくらってしまうこと。この場合も「敵に背を向けない」という原則に忠実に、方向を変えながらコーナーを通過しよう。

敵を狙いながら曲がれ！



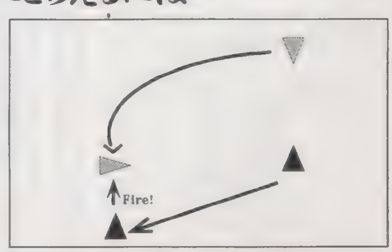
◉敵の側面へ回りこむための動き

敵と正面で向かいあった場合、このまま真っ向から撃ちあったのではリスクが大きい。斜め前方への移動とその逆への旋回を組み合わせると、側面へ回りながら接近できる。特に自機が敵より速い場合に有効な動きだ。



◉側面の敵を正面にとらえるには

では、足の遅い機体はどうするか？　敵が側面に回りこもうとしているなら、同じ側の斜め後方へ移動しよう。最小限の動きで敵を捕捉できる。このように相手の動きを察知して、先手をうつように動くことが重要。



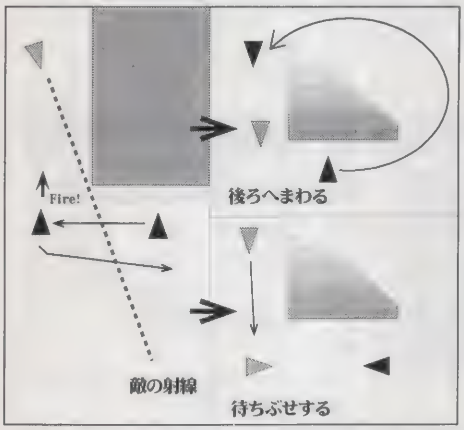
ポイントQ&A

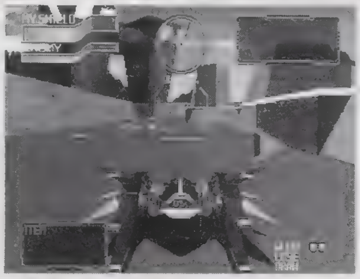
Q：自機の正面以外の方向へすすんでいると、よく地形にぶつかってしまい動きにくいんですが。どうすればうまく動けますか？
A：まず第一に、マップを覚えて、自分の現在位置を把握しながら動くこと。地形にぶつかっている部分には火花が散っているので、それに早く気づいて方向転換するようにしよう。また、なるべく視界内に見えている壁にそって動くようにすれば、ぶつかりにくくなるぞ。

自機のタイプで戦略も変わるぞ！

基本的には、素早い機体は接近戦のほうがそのスピードを生かしやすく、遅い機体は離れていたほうが敵を捕捉しやすい。たとえば素早い機体なら、地形に隠れながら相手の動くほうに先回りする形で距離をつめてサイドをとる。遅い機体では、相手の方を向いたまま後退しながら（地形にぶつかって追いつめられないよう、つねにマップは把握しておこう）、接近してくる相手に対して攻撃といった感じだ。

そして、すべての機体で共通して使用されるのが、地形を盾にしながら、横移動で相手の前に現れてミサイルを撃ち、また隠れるという戦法（下図参照）。対ＣＯＭ戦では、これをメインにして戦えば、かなり楽に勝てるはずだ。隠れたあとは、素早く地形の反対側に回って同じことを繰り返したり、追ってくる相手を待ってさらに一撃をくわえてまた隠れたりでＯＫ。このあたりの展開は、互いの性能や行動、地形などの状況によって無限のバリエーションが考えられる。各自、創意工夫してみよう。




◀レーダーで敵が壁の向こうにいることを確認していれば、最高速を生かすため、敵に背を向けることも可。


▲長い通路のあるマップではあまり動かずに、敵が姿を見せる瞬間を狙って先読みでミサイルを撃つのもいい。

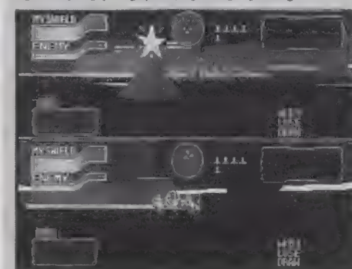
バルカンも重要だ

１発のダメージが小さい機銃でも、連続して当たるとバカにできない。また、ミサイルの狙いを付けるリードとして、いわばストレートの前のジャブの役割もはたすのだ。


◀機銃が当たって敵機が光ったときにミサイルを撃てば、当たる確率はかなり高い。

アイテムは各機専用

同じフィールドに置かれているアイテムだが、実は敵と自分では別に用意されている。アイテムの奪いあい、といった事態は起こらないので、あわてないように。

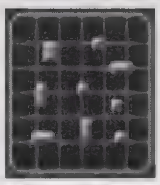

◀このとおり、2Pが特殊アイテムをとったのに、1Pの目の前にはまだアイテムが残っている。

マップを覚えて、地形にあわせた戦い方をしよう！

8つのマップのうち、1PLAYモードで使われるのはMAP1～4のみ。ラウンド2、5、11がMAP1、ラウンド1、6、9がMAP2、ラウンド3、7、10がMAP3、ラウンド4、8がMAP4となっている。MAP5～8は2P対戦専用のマップ。どれも動くたび壁にぶつかっていたらやられるのを待つだけ。覚えよう。

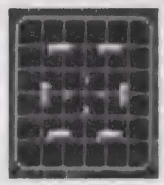
MAP 1 メガロポリス

障害物の大きさも、密度ともそこそこのフツーのマップ。どんな戦い方も、そこそこにできる。射程の長い機体の方が、やや戦いやすい。



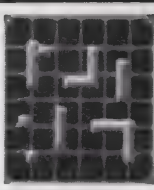
MAP 2 サンシャインスタジアム

全体に視界のひらけた広い場所が多い。射程の長い機体は、角に陣取って狙い撃ち、速い機体は、外周を回りながら敵を内側にとじこめて戦おう。



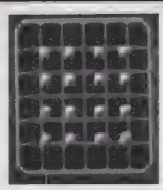
MAP 3 ブルーウィンド

かなり入り組んだ地形だが、広い場所も多いので、長い射程を生かした待ち伏せが有利。接近戦型の機体は、地形を盾にして一撃離脱をはかろう。



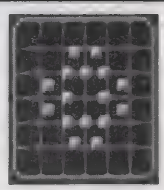
MAP 4 メタルスカイ

別名ボ○バーマン面。スピードの速い機体が有利に戦える。遅い機体は、敵が外周に顔を出す瞬間を狙うようにして、うかつに内側へ入らないこと。



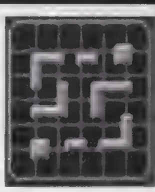
MAP 5 デスバレー

中央に細かい障害物が密集しているので長い射程が活せないが、高速機も動きにくい。こういった場所では、基本的な操作テクニックが役に立つのだ。



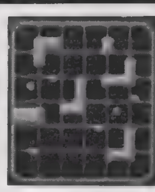
MAP 6 ラストタウン

入り組んだ地形は、スピードを活かして回りこむ戦法に有利。遅い機体は、レーダーを駆使して、敵の現れる位置をしっかり予測しないといけない。



MAP 7 サイバーコロシアム

開けた場所と入り組んだ場所が共存しているので、高速機が遅い機体を追い込むか、逆に射程の長い機体が広い場所へおびき出すかが勝負だ。



MAP 8 ドゥームドーム

中央に大きな塊があるだけで、逃げ込める場所がほとんどないので、射程の長い機体が一方的に有利だ。高速機は弾をかわして近づくしかない。



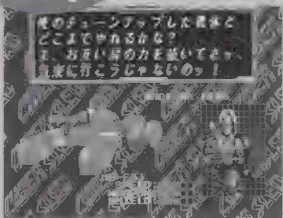
ポイントQ&A

Q：で、実際のところネジコンでの操作感覚はどんなもんですか？

A：正直いって、ネジっているときは方向キーが入力しにくくなるので、かなり扱いにくいっス。ねじりと旋回の方向も感覚的に一致しないし。機銃の発射がアナログ入力のⅠボタンになってしまうので押しにくいのもマイナス。慣れないとムズイっていうのが真相。

敵を知り、己を知ることが勝利への第一条件だ!!

No.1 ファイアボール ―― パイロット マディソン・ホーク



DATA

前後移動：最高速50　初速50　加速度D
左右移動：最高速40　初速50　加速度D
旋回速度　F　ダメージ量500
ミサイル：射程50　装弾数5
発射間隔　E

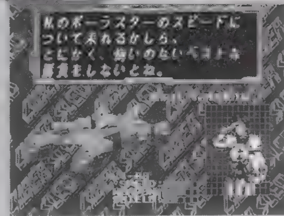
■敵としては…

平均より高めのところでバランスのとれた良くできた機体なので、けっこう手強い相手となる。速い機体は回りこみながら側面を狙う、遅い機体は後退しながら迎え撃つといった感じで、自機の性能のタイプによって基本に忠実な戦い方をしていくのがいちばんだ。

■自機としては…

自分より速い機体には遅い機体の戦い方で。自分より遅い機体には速い機体のような接近戦を挑むというぐあいに、こちらは相手の性能と戦法にあわせて、柔軟な戦法が要求される。初心者にも扱いやすく、上級者が使えばあらゆる場面に対応できる高性能な機体である。

No.2 ポーラスター ―― パイロット マリー・ヤマモト



DATA

前後移動：最高速57　初速50　加速度F
左右移動：最高速45　初速50　加速度B
旋回速度　E　ダメージ量685
ミサイル：射程47　装弾数5
発射間隔　F

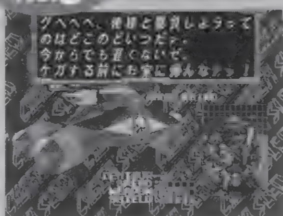
■敵としては…

左右移動の反応が非常にいいので、正面からむやみにミサイルを撃っても避けられてしまう確率が高い。前後移動はイマイチなので、うまく側面に回りながら撃とう。攻撃、防御もあまり高くないので、装甲の厚い機体なら思い切って近づいて撃ち合いに持ち込むのも悪くない。

■自機としては…

左右への高加速を活かすため、ジグザグに動いてミサイルをかわしながら接近し、敵の周りを回るように動いて、追いつめていくようにしよう。前後移動の反応は悪いが、最高速はトップクラスなので、後退して逃げるような場合には、止まらずに動きつづけることが大切だ。

No.3 ケンタウロス2 ―― パイロット ハンズ・ベアード



DATA

前後移動：最高速35　初速40　加速度G
左右移動：最高速29　初速40　加速度G
旋回速度　J　ダメージ量372
ミサイル：射程60　装弾数7
発射間隔　D

■敵としては…

とにかく、ミサイルの射程の長さは脅威的としかいいようがない。下手に姿を見せると、いきなりミサイルが飛んでくるおそれがあるので要注意だ。地形を味方につけて、撃っては隠れ、側面をつくように移動、の繰り返しで戦おう。間違っても正面きっての撃ちあいはしないこと。

■自機としては…

スピード、旋回が致命的に遅いので、いったん背後を取られてしまうと、体制を整えるのが困難。つねに敵の動きをよくみて、敵とは反対方向へ移動しながら距離を取ろう。後退運動は完全にマスターすることが必要。あとは、敵が地形のカゲから出る瞬間をのがさずに狙い撃ちだ。

No.4 G-スパイダー ―― パイロット アマンダ・ベイツ



DATA

前後移動：最高速57　初速50　加速度D
左右移動：最高速40　初速50　加速度D
旋回速度　D　ダメージ量775
ミサイル：射程45　装弾数5
発射間隔　G

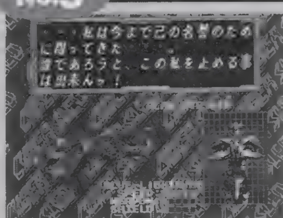
■敵としては…

接近されると、強力な機銃でガリガリとシールドを減らされるので、装甲の薄い機体にはかなり嫌な相手である。たいていの機体よりはスピードが速いので、回りこまれないように後退しながら戦おう。装甲は薄いので、こちらも機銃をしっかり当てていきたい。

■自機としては…

前後左右どの方向へも素早く動くことができるので、次の移動方向を予測させない変幻自在の動きで敵に近づこう。ミサイルの発射間隔はかなり長いが、その分機銃の連射が速く、使いやすい。近づいてミサイルを撃ったあとは、後退しながら機銃でダメージを与えよう。

No.5 ブルーライトニング ― パイロット アラン・ストライカー



DATA

前後移動：最高速70　初速70　加速度A
左右移動：最高速50　初速50　加速度D
旋回速度　B　ダメージ量1044
ミサイル：射程43　装弾数4
発射間隔　G

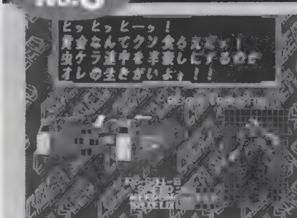
■敵としては…

スピードが速いために、接近されると旋回の遅い機体では、正面にとらえるのも難しい。とにかく敵がいるのと反対方向に動いて、距離をあけることに集中しよう。装甲はとても薄いので、接近戦になったら機銃を適当に撃ち続けるだけでも、それなりのダメージを与えられる。

■自機としては…

地形に隠れ、敵に近づいたら必ず背後を取るように回りこもう。1発でもくらうとダメージが大きいので、左右移動でミサイルをかわすテクニックは確実に身につけたい。前後移動の最高速を活かして、敵とすれ違うように直進するといった、思い切った行動をとることもできる。

No.6 クラッシャー ―― パイロット レクサー・アイアンサイド



DATA

前後移動：最高速50　初速50　加速度E
左右移動：最高速25　初速50　加速度F
旋回速度　G　ダメージ量685
ミサイル：射程52　装弾数8
発射間隔　A

■敵としては…

ミサイルの発射間隔が異常なまでに短いので、正面からの撃ちあいになったら絶対に手数で負ける。左右への動きを中心に、地形に隠れながら一撃離脱を繰り返そう。旋回が遅く、装甲も薄いので、突進してくるのをかわして背後を取れば、あとは楽に勝てるはずだ。

■自機としては…

前後移動の最高速の高さと、超連射が可能なミサイルが武器。ひたすら前進し、敵のミサイルをこちらのミサイルで相殺しながら次のミサイルで攻撃するのが必勝パターン。ただし装甲が薄いため、機銃によるダメージでも恐いので、あまり調子に乗りすぎないように注意。

ポイント Q&A

Q：2P対戦のときに出る、スペシャルアイテムの有効な使い方は？
A：スペシャルアイテムを取ったときの効果は3種類。どの効果が出ているかは、機体の周りにでるシールドの色でわかるぞ。赤はレーダージャム。方向を示すマーカーもでなくなるので、視界外に出れば敵にはこちらの位置がわからなくなる。そのすきに後ろへ回って攻撃しよう。(▶)

各機体のデータと、敵として対するとき、自機として使用するときのポイントを紹介するぞ。No.7～11のＰＳ版オリジナル５機は、１Ｐモードをクリアすると１Ｐ、２Ｐ対戦の両方で使えるようになるのだ。



◀ＰＳ版オリジナルの機体が使えてしまうのだ！ なんと11体ものマシンから選択可。

機体データの見方

◉移動能力

最高速よりも、初速と加速度がその機体の性格を決める。この２つが高い機体ほど、反応の良い素早い機体だ。前後への移動能力が高ければ、ヒット＆アウェイが得意。左右移動の反応がいい機体は、正面からのミサイルを避けやすいぞ。旋回の遅い機体は、接近戦が苦手なので注意しておこう。

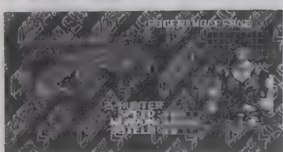
◉攻撃能力

ミサイルの発射間隔は、１発撃ってから次のミサイルを撃てるようになるまでの長さ。ミサイル１発の威力は全機共通なので、発射間隔の短い機体がミサイルを連射できる、攻撃力の高い機体といえる。自分の機体と敵の射程の違いを把握しておけば、戦い方を考えるときの参考になるはずだ。

◉ダメージについて

各機体のシールドは、4096で統一。データ中のダメージ量は、その機体がミサイルを１発くらったときのダメージだ。機銃のダメージは、１発につきミサイルの１／12になっているぞ。シールド回復アイテムによる回復量も機体によって違い、だいたいダメージの大きい機体ほど回復量も多く設定されている。

No.7 Z-ハンター ―― パイロット ロジャー・ウルフファング



DATA

前後移動：最高速40　初速50　加速度F
左右移動：最高速40　初速50　加速度B
旋回速度　J　ダメージ量685
ミサイル：射程62　装弾数５
発射間隔　E

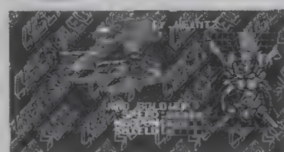
■敵としては…

ケンタウロス２以上に長い射程と、そこそこの移動能力を持つ。防御力と旋回能力が低いので、地形を盾にして接近して、側面に回りこむことさえできれば、たいしたことのない相手となる。

■自機としては…

接近戦に持ちこまれてしまうと非常にキビシイ。敵の動きをしっかり予測できれば、距離を保ちつづけられるだけのスピードはある。左右への加速がいいので、距離をおいての撃ちあいなら、回避も楽だぞ。

No.8 マッドソルジャー ―― パイロット Dr.ハインツ



DATA

前後移動：最高速70　初速60　加速度A
左右移動：最高速70　初速60　加速度A
旋回速度　A　ダメージ量1108
ミサイル：射程47　装弾数２
発射間隔　C

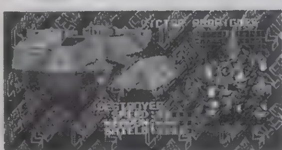
■敵としては…

目にもとまらぬほどのスピードをもち、接近をゆるすと、発射間隔の短いミサイルと連射能力の高い機銃で瞬殺されるおそれがある。装甲は異常なまでに薄いので、離れてミサイルを当てれば３発で終わる。

■自機としては…

とにかく接近して敵の背後に回るしか、勝てる見込みはない。ミサイルは２発しか持てないので、完全にヒット＆アウェイ型の戦法となるが、いい位置につけた場合は、再び離れるより機銃だけで戦う覚悟で。

No.9 デストロイヤー ―― パイロット ビクター・ロドリゲス



DATA

前後移動：最高速60　初速60　加速度A
左右移動：最高速30　初速40　加速度G
旋回速度　H　ダメージ量468
ミサイル：射程50　装弾数５
発射間隔　E

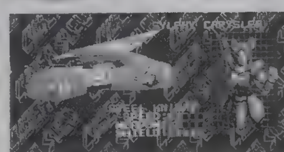
■敵としては…

前後への移動速度が速く、ひたすら突進してくるタイプ。やりすごして背後をとる、後退しながら攻撃するといった、自機の性能にあわせた基本的な戦い方が効果的。防御力が高いので撃ちあいはやめよう。

■自機としては…

前後に速く、左右に遅いという、移動能力に偏りのある機体なので、前後と左右、どちらに動くかの的確な判断が必要。後退して待ち伏せし、敵が逃げる場合にはその速度を生かして追撃しよう。

No.10 スティール・ナイト パイロット シルフィー・クライスラー



DATA

前後移動：最高速40　初速40　加速度G
左右移動：最高速40　初速40　加速度G
旋回速度　G　ダメージ量372
ミサイル：射程40　装弾数８
発射間隔　E

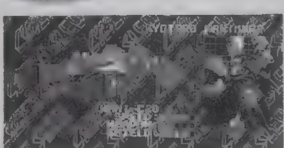
■敵としては…

初速、加速が低いので、射程の長い機体にとってはいい標的である。ただし、防御力だけはトップクラスなので、調子に乗って撃ちあっていると、いつのまにか形勢が逆転していることもあるので気をつけよう。

■自機としては…

装甲の厚さと、機銃の射程の長さぐらいしか取り柄がないので、けっこうツライ。とりあえず、最高速はそこそこなので、動きを止めずに距離をとって回りこみながら、ミサイルと機銃の両方を使って攻撃しよう。

No.11 KANI-C20 ―― パイロット キョウタロウ・カニムラ



DATA

前後移動：最高速20　初速40　加速度G
左右移動：最高速70　初速60　加速度A
旋回速度　F　ダメージ量468
ミサイル：射程47　装弾数５
発射間隔　E

■敵としては…

異常なまでに左右の移動能力が高く、正面からのミサイルはあっさりとかわされる。地形を盾にしながら、地道に側面に回って撃ちあうのが一番だ。速い機体なら突っ込んで背後を取ることもできる。

■自機としては…

左右への敏捷さを生かすには、地形に隠れながら敵の周囲を回りこむ戦法が適している。こちらの側面に回りこもうとする敵に対しては、近づかれる前に左右への動きで正面にとらえて攻撃しよう。

No.0 ランドマスター ―― パイロット ディモン・ハーグレー



DATA

前後移動：最高速70　初速60　加速度C
左右移動：最高速70　初速60　加速度C
旋回速度　B　ダメージ量212
ミサイル：射程60　装弾数８
発射間隔　B

■対処法…

データを見ればわかるとおり、あらゆる面において圧倒的な性能の高さを誇っている。こいつの性能にくらべたら、ほとんどの機体は足が遅いといえるので、当然、後退しながら迎え撃つ戦法を使って戦うことになるぞ。戦うマップはＭＡＰ１なので、点在する障害物を最大限に利用して、撃ったらすぐに隠れて、次の障害物に隠れられるところまで後退。ミサイルの補給も確実におこないながら動くようにしよう。

※データ中のA～JはAが最高値を表します

ポイントQ&A

（▶）緑はミサイルジャム。これを取ったらわざと敵の正面に出て、ミサイルをむだ撃ちさせてから反撃するといい。青は１回シールド。ダメージを無効にしてくれるが、ミサイル１発か機銃を10発くらうとなくなるので、あまり過信して突っ込まないように注意しておこう。アイテムの効果はどれも約30秒でなくなるので、その限られた時間を有効に使えるかどうかがポイントになるぞ。

スペースグリフォンVF-9

●ジャンル／RPG●メーカー／パンサーソフトウェア
●発売日／発売中●価格／¥4,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ここで悩むPS わかんないぞチェック

このソフトはRPGとしても傑作なのと同時に、SFメカのファンなら絶対に見逃せない一本だ。オープニングの自キャラのカッコよさといい、自機を操作する時の、メカニカルな動きの気持ちよさ…ただ、まずは基本操作になれることが大事。なれるほど楽しくなってくるぞ。（JOH）

メカのカッコよさにこだわって作られたハードSFなRPG

ごく普通の調査の名目で派遣された6人。しかし、その背後には驚くべき秘密が隠されていた―このゲームはそんなバックストーリーのもとに、次々に襲いかかってくるモンスター(？)を倒すのが快感の3D・RPGだ。ストーリーもスピーディながら、常に謎がチラついた絶妙な展開がプレイヤーの好奇心を捕らえてはなさないぞ。

また、ゲーム操作の一つ一つにメカっぽい動きが取り入れられているので、本当にコックピットを通して“HAMLET”を探索しているような気分になれる。自機を変形する時の視点の移動、操作する時の効果音、リアルタイムで動きまわる敵との手に汗握る戦闘、これらの細かい作りは、ぜひ実際にプレイして味わって欲しい。

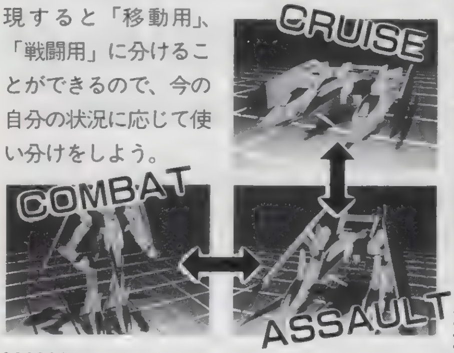


◀様々な謎がプレイヤーの好奇心を駆り立てる。

まずは操作に慣れるべし

◉自機形態を選ぶ

自機は3タイプ（中盤から2タイプ）にいつでも変形することができる。これらは簡単に表現すると「移動用」、「戦闘用」に分けることができるので、今の自分の状況に応じて使い分けをしよう。

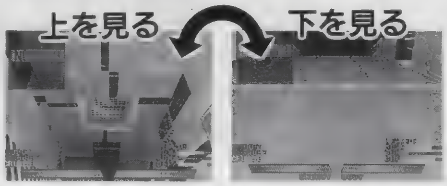


◉自由に自機を動かす

自機は普通の移動に加えて、カニのように横移動もできるのだ。「角を曲がったすぐそこに敵がいる…」という時に使えるので、覚えておこう。止まったまま上下を見てまわるのも可能だぞ。



◀移動中に壁と接触するのも、わずらわしくない程度に抑えてあるのが嬉しい。

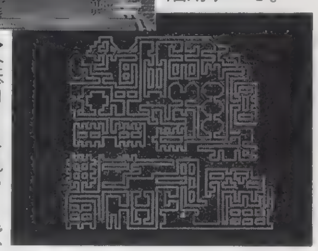


◉マップはとても便利

戦闘モードでない時に常時表示されているマップは敵の出現もチェックできるのでこまめに目配りしておこう。全体マップも、必要に応じて呼び出して、フル活用すべし。



▲MAP上の赤いマークに注目。近くに敵がいる証拠。



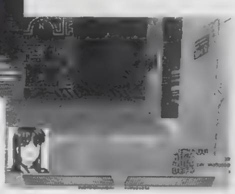
▶全体MAPを見ることで、現在地をチェック。

◉通信はとても大切

ゲーム中には、しばしばほかの仲間から通信が入って状況報告やアドバイスを受けることがある。通信には特定の場所で受信できるものと、展開に応じて通信を受信するものがある。どちらの場合でもストーリー展開の上で重要な場合が多いのでしっかりと聞いておこう。

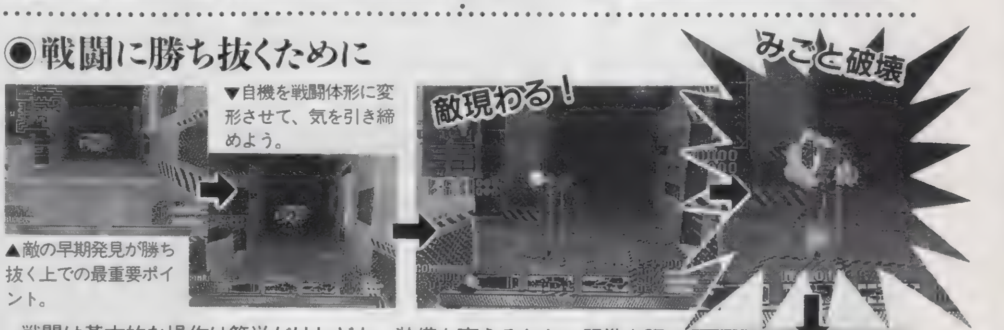


◀特定の場所で聞けるメッセージもたくさんある。聞き逃しのないように。



▶メッセージに謎解きの重要な鍵が隠されている場合も多い。

◉戦闘に勝ち抜くために



▼自機を戦闘体形に変形させて、気を引き締めよう。

▲敵の早期発見が勝ち抜く上での最重要ポイント。



▲倒した敵がアイテムを持っている時もある。

戦闘は基本的な操作は簡単だけれども、装備を変えるとか、照準を調整するなどの操作が加わると、とっさの場合にとまどってしまうことも多い。それでも敵は待ってくれはしないので、序盤の、戦闘が楽な段階で練習して、しっかりと操作をマスターしておこう。武器は弾などを消費するので、無駄な使用は極力なくした方が利口だぞ。また、セレクトで出てくるコマンド・ウインドウはいつでも呼び出せるので、パニックしちゃった時はこの状態で頭を冷やしてから戦闘にもどろう。

ポイントQ&A

Q：次に何していいか分からない時はどうしたらいいんでしょう？　詰まってしまいました。
A：通信は向こうから入るか、イベントで勝手に行ってくるかの2通りが基本だけれども、自分から通信をすることもできる。次に何をしていいか分からない時は、仲間に通信を入れてみよう。指示をくれる場合もあるし、ヒントを示してくれることもあるぞ。こまめに通信を利用すればOK。

ゲームの難所をクリアするための重要ポイント

第8層-北東エリア





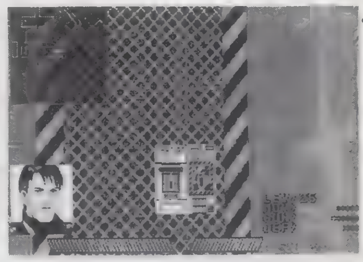
◀BIGHORNから通信がここでガードロボコントローシステムの破壊を頼まれる。



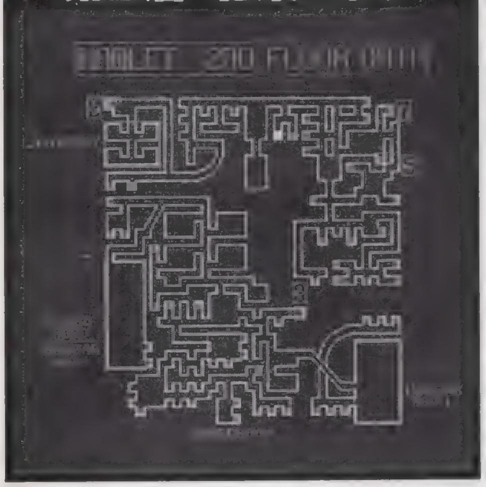
▼配電盤用のケーブルを手に入れたら、配電盤を修理できる。これでエレベーター5が使えるぞ。

◀ガードロボコントロールシステムの破壊は今までの戦闘よりツライので気合いを入れよう。

ゲームの中盤、ハンガールーム（5層）でKID（主人公）がMARIAに介抱されて気付いてからのゲーム展開を紹介しよう。第8層に降り立ったKIDは、ここの最後の敵を倒すとBIGHORNからガードロボコントロールシステムの破壊を頼まれる。このシステムの強さはハンパではないので、慎重にいこう。あとは配電盤用のケーブルを拾って配電盤を接続すれば、エレベーターが使えるようになるので、第2層の北東へ行ける。

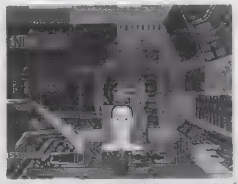


第2層-北東エリア





▲謎の怪物。戦闘をすると、途中で逃げてしまう。今までの敵とは違うようだが…。



▲怪物を追っていくと、メイビル博士の部屋に。端末に表示された博士の顔は何を意味する…？



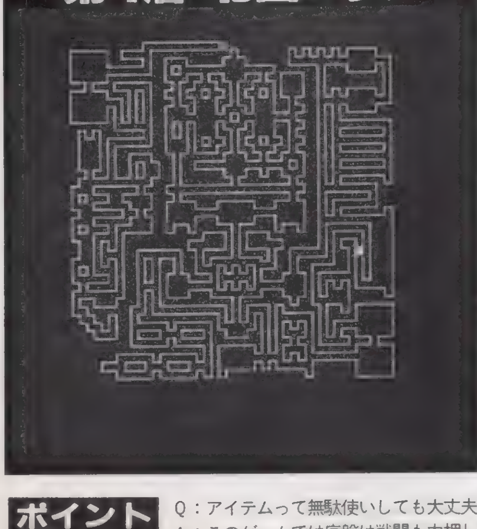
◀冷凍睡眠装置に眠る少女。早速解凍して話を聞いてみよう。

マグネットキーを見つけてから、端末1、端末2でデータをチェックしよう。ここで、いつもの敵と様子が違う敵と遭遇するので、戦闘を繰り返しながら追跡せよ！　この追跡は失敗に終わるけれども、結果的にカードキーが手に入るので、北東よりに位置するゲートを開けられるようになる。ここの奥には冷凍睡眠装置が…。パージ終了後、BOSSから通信が入る。第3層でいったい何が？

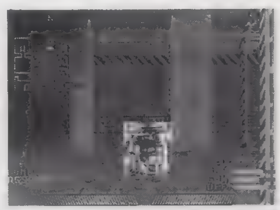


◀3層に移動してからフランシスを抱えた怪物に遭遇！

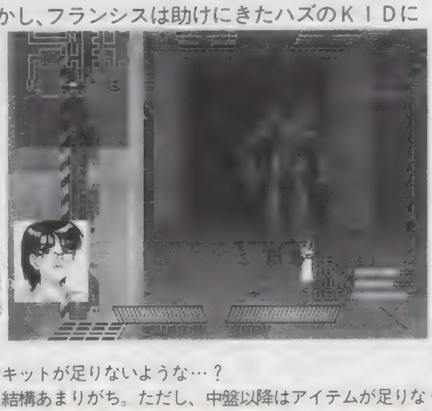
第4層-北西エリア



フランシス（HAMLET住民）をさらった怪物を追いつめるため、KIDはブロックごとに敵を倒しながらゲートを封鎖していく。実の姉がさらわれているというのに、メアリーの態度は変。すねて喋ってくれなくなったりする一見コドモな彼女の心には、どんな過去が隠されているのだろう…？　ついにフランシスをみつけるKID。しかし、フランシスは助けにきたハズのKIDに命令口調で「立ち去りなさい！」と警告する。これはいったい…？？　謎が謎を呼び、こうしてゲームは終盤に向かう！



▲ゲートごとに敵を全滅させて封鎖しよう。怪物を追い詰めるのだ。



▶やっとフランシスを発見！　しかし、どうも様子がおかしいのだが…？



▲メアリーは明るい性格と同時に気分屋。怒られてスネてしまう。

ポイントQ&A

Q：アイテムって無駄使いしても大丈夫なんでしょうか？　リペアキットが足りないような…？
A：このゲームでは序盤は戦闘も力押しで大丈夫だし、アイテムも結構あまりがち。ただし、中盤以降はアイテムが足りなく感じる場合も多いので、最初からスミズミまで調べてアイテムを探し、節約しながら進むと後々楽になる。体力回復のアイテムは一番必要性が高くなるので要注意。

クライム・クラッカーズ

●ジャンル／RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

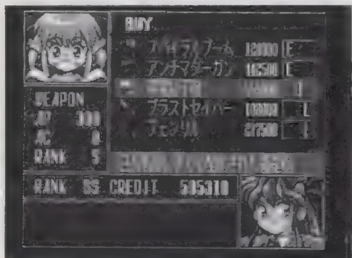
ここで悩む PS わかんないぞチェック

このゲームって、シューティングACTの要素があるし、謎ときもちょっと難しいんだよね。そこで、基本的な戦力と、誰もが悩む（ハズ）9面のパスワードの謎。そして、クライマックスの2つの面を攻略するぞ。ここまでくれば、あと一歩。がんばってエンディングを見よう。（MUKU）

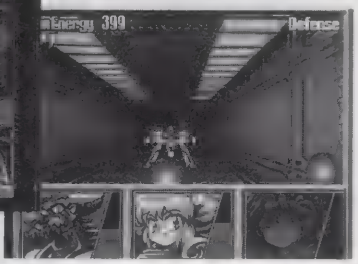
極上のエンディングアニメを見るために！GO！

POINT 1 装備強化はリーザとドランを最優先 ゴメンね、エミリアちゃん♡

主人公のエミリアはリーダーなんだけど、攻撃力や防御力は他の2人に比べるとちょっと物足りない。それにガンエネルギーを補給するバレットチャージは、手に入りにくい面もあり、連射の効くエミリアを戦わせると弾切れの心配がおきてくるぞ。このゲームの基本的戦略は通常時はガンエネルギーを消費しないリーザ、ボス戦では攻撃力のあるドランで戦うこと。そのために、この2人の装備を強化することが大切。



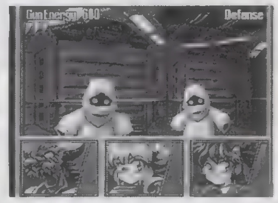
▲ドランの武器はガンエネルギーの消費が大きいけど、ボス戦では頼りに！



▼エミリアちゃんが死んでも、必要ないときはそのまま進もう。ゴメンね。

POINT 2 目指せ！防御の達人(？)!! 攻撃ボタンを押したままガード！

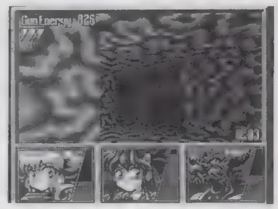
攻撃ボタンとガードのL・Rボタンを両方押すと、ガードが優先される。この状態で、L・Rボタンを離すとすばやく攻撃できるぞ。敵との間合いが小さいときなど、攻撃と防御を早く切替えたいときに有効だ。



◀敵の突進のタイミングがつかみにくいときは、しばらく様子をみよう。

POINT 3 君の出番だ！エミリアちゃん マップスコープで探索!!

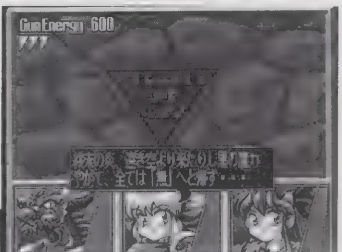
ショップで買うことができるマップスコープは、画面にマップを表示できる便利なアイテムだ。でもエミリアしか装備できないので、エミリアを先頭にして探索し、攻撃時はリーザかドランにチェンジしよう。

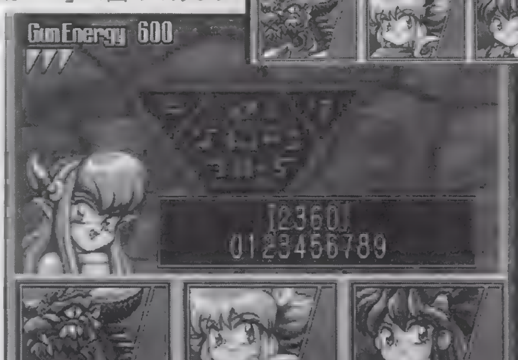


◀マップを確認しながら進めるので、すごく使えるアイテムなのだ。

STAGE9 難関！2つ目の試練のパスワードは…？

ここはほとんどの人が悩む詰まりの名所じゃないかな。壁のメッセージから数字を書き出していくと、2、3、6あれ、1つ足りないってね。実はメッセージの中の「無」ってヤツも数字なのだ。よく見れば「　」で囲んであるから、ヒントにはなってるんだよね。…わかりにくいけど。この「無」はもちろん0のこと。そして、「幾千」というのもヒント。1の位が0だと上の位がいくつでも「幾千」と数えられる。あとは素直に数字を小さい順にならべればOK。「2360」が、試練のパスワードなのだ。



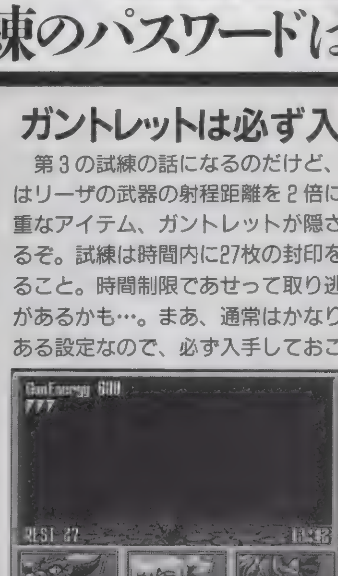


▶これからプレイする人は、迷わずこの数字を入れましょう。壁のメッセージは読まなくても大丈夫だぞ。

▲「無」は0を表しているのだ。どうみても、この「　」はアヤシイよなぁ。

ガントレットは必ず入手！

第3の試練の話になるのだけど、ここにはリーザの武器の射程距離を2倍にする貴重なアイテム、ガントレットが隠されているぞ。試練は時間内に27枚の封印を破壊すること。時間制限であせって取り逃すことがあるかも…。まあ、通常はかなり余裕がある設定なので、必ず入手しておこう。



◀このあとショップでも買えるけど、早めに手に入れると戦闘がラクになるぞ。

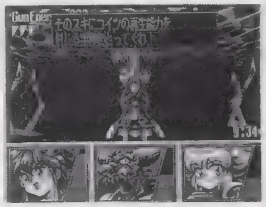
ポイントQ&A

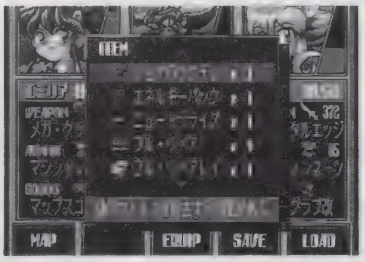
Q：エンディングはウワサによるとスゴイアニメーションらしいんですが、クリアしても見れません。どうしたら見れるんですか？
A：クリア後のスタッフロールのあと、少し待てば見られるぞ。スタッフロールで終わりと思ったのかな？　それでは、特別にアニメが見れるコマンドを教えてあげよう。タイトル画面で、上上下下左左右右㋝㋜と押すのだ。そうすれば、君のビック○イパーがフル装備に（笑・マジで似てるぞ）。

難度暴発のクライマックス！ちょっとウレシイMAP付き!!

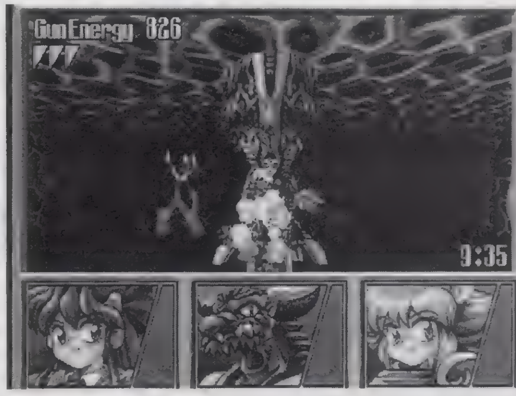
STAGE15――ワープの先に待ち受けるヴァイテン・コアを倒すには!?

この面は壊せる壁が多く、ワープゾーンもあってやっかいだけど、単純に、奥の方に進んでいけばカンタンにボスまでたどりつけるぞ。ここのボスはセリフにもあるように、再生能力を封じる手段を取らないと、ダメージを与えられない。その手段とはジョナのワクチンを使うこと。チェック！





◀手段？　ある人はほねを使おうとし、またある人はリーザで強引に突っ込み、またある人は…。



▲このジョナのワクチンを使えば、ヴァイテン・コアの無限の再生能力を封じることができるぞ。

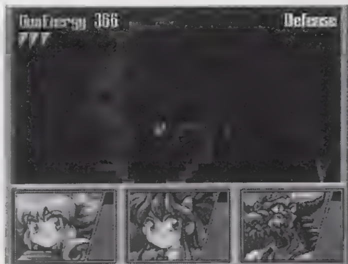
◀ヴァイテン・コアを倒した!!　ウソ、再生能力を封じたところ。本当の戦いはここから始まるのだ。

STAGE16――ここはどこ？最終面のワープゾーンMAP大公開！

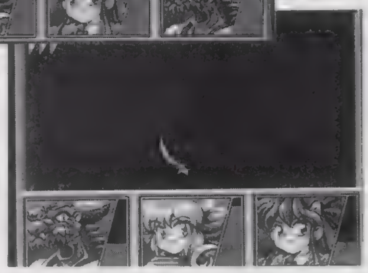
最終面は複数のエリアに別れている。中でもスゴイのはこの超ワープ地帯だ。マップを見てもらえればわかると思うけど、いたるところにワープゾーンがあり、ヘタするとなかなか中ボスにたどりつけないことがあるぞ。この中ボスにあえる地点は、マップの星印の位置なので、うまくワープゾーンをさけて進んでいこう。

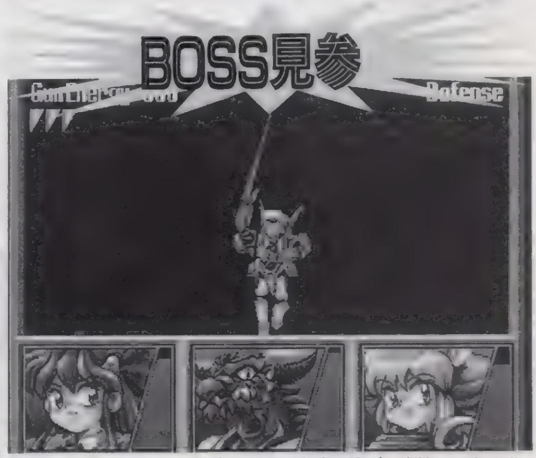
マップの見方

丸囲み記号の地点から、同じ記号の位置に移動。マップAから、マップBに移動することもあるので注意。星印は、中ボスへのワープゾーン。

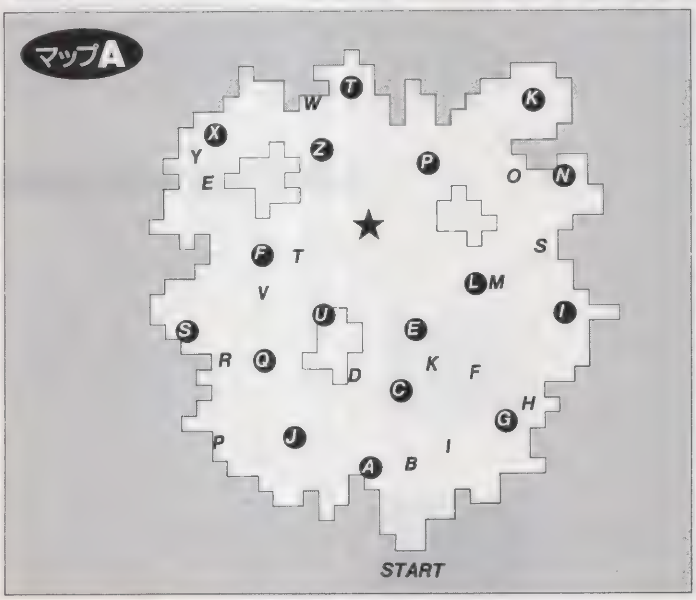


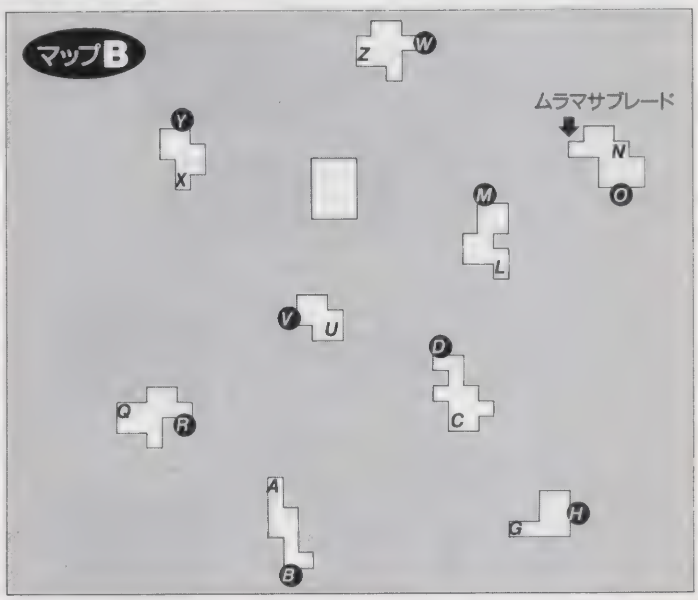
◀マップスコープを使って進んでいこう。敵も出現するが、無視してもOKだぞ。


▶マップBのN地点に、リーザの最強の武器ムラマサブレードがあるぞ。



▲このエリアのボスだ。体当たりや火炎弾を投げて攻撃してくるぞ。こいつを倒すと、別のエリアに移動する。戦いはまだ続くのだ。





ポイントQ&A

Q：１６面のワープするところが抜けられません。敵と戦っていたら、体力もボロボロになってくるし、どうしたらクリアできるんですか？

A：確かにボスへのワープゾーンの位置を知らなければ、苦労するだろうね。でもマップを見れば一目瞭然。スタート地点から、斜め右上にワープゾーンが存在しないルートが見えてくる。ここを進んでいけば簡単に中ボスのところへいくことができる。なるべくこまめにセーブしたほうがいいぞ。

KING'S FIELD
キングスフィールド

●ジャンル／RPG●メーカー／フロム・ソフトウェア
●発売日／発売中●¥6,300
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ここで悩むPS わかんないぞチェック

ＰＳ初の本格３Ｄアクション RPG。この手のソフトはクリアに時間がかかるもの。発売から２カ月たった今でも悩んでいる人は多いハズ。このゲームは、アイテムの位置さえわかればなんてことないので、これを読めばどんな方向オンチでも最後まで行ける…かな？（ホスト中川Mk－V）

初心者でもカンペキ攻略、エンディングを見よう！

最短攻略ルート

「第１層」

番人小屋①：かくし部屋に「スモールシールド」⑰がある。

⬇

ライト商会②：まず本格的に冒険する前にここで薬草と毒消し草をいくつか買っておく。

⬇

国王軍営舎③：バスク・クライスがいる。話を聞こう。

⬇

墓所教会：司祭④が「金の十字架」を盗まれたらしい。番人のオジー・ランバルク⑤もいる。

⬇

学者の骨⑥を調べると「龍の杯」を入手。壁には遺書もある。

⬇

ギルの店近くの穴堀りおじさん（ニコラス）⑦に話を聞く。

⬇

ニコラス・オールマン、ハンス・オールマンの家⑨の周辺に、「ライト家の鍵」⑧がむきだしで地面に落ちている。

⬇

龍の神殿の祭壇の前⑩で「龍の杯」を使う。するとライト商会近くの「回復の泉」⑪が復活。

⬇

龍の神殿近くの一般市民墓所でハンスの死体⑫が。死体を調べると「番人の地図」を入手。

⬇

ライト家の墓の後ろに回り「ライト家の鍵」⑫'を使う。すると隠し通路が現れるので中に。中身は「ムーンストーン」⑬。

⬇

ギルの店⑭：盗まれている「金の十字架」を売っている。購入しよう。

⬇

墓所教会に戻り、司祭④に「金の十字架」を渡すとお礼に「死者の鍵」がもらえる。

⬇

「死者の鍵」を使い、教会の近くの一般市民墓所に入る。奥にあるボタン⑮を押し、道を塞いでいる弓矢を止める。これで第２層⑯に行ける。

⬇

冒険者の心得

決して「ムリ」をしないこと。これにつきます。レベルが低いうちに強引に行くと当然、敵にやられるし、急いでアイテムを取ろうとして落とし穴に落ちたりで、ロクなことになりません。後は「とにかくいろんな所を調べる」ことです。これで大体のアイテムは買わないでも入手できるハズ。

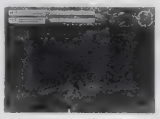
なお、このページでは「最短攻略ルート」に番号をふっています。これは「第１層」のチャートの番号なら１層の「マップ」に書いてある番号に対応しているという意味です。「最短攻略ルート」に書いていない番号は各層の攻略に書いてあります。そちらを参考にして冒険して下さい。

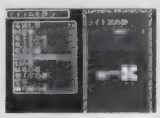
第１層

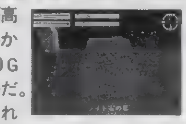
最初なので謎とき自体は簡単だけどかなりイベントが多い層だ。

この層のマップだけ黒丸（●）があるのに気がついたカナ？　実をいうと●は「薬草」「毒消し草」の場所なのだ。１層攻略にきっと役に立つはずなので活用していこう。ゲームスタート時、主人公はとてつもなく弱い、せめてヘビ程度は１撃で倒せるくらいにレベル上げはしておこう。本格的な冒険の前にそのくらいはしなくちゃ。この層のイベントで難解なモノは特にない。確実にレベルを上げて進めていけばＯＫなはず。しいて言うなら「金の十字架」の代金が高いくらいかな。1800Ｇもするのだ。しかしこれも「ブラッドストーン」と「ムーンストーン」を売り払えば十分に買えるはず。まあ第１層は練習みたいなものだと言えるんじゃないかな。ちなみに⑱は「ナイトソード」⑲が「ブレストプリート」⑳が「バトルアックス」㉑が「モーニングスター」㉒が「アイアンマスク」と回復薬×３（ライト家の鍵で）、㉓～㉕が十字架、㉖～㉚まで「ブラッドストーン」という具合だ。この調子でこれから先、全部揃えていけば、お金なんてぜんぜん困らないのだ。２層にいく前に取り残しがないかチェックしよう。

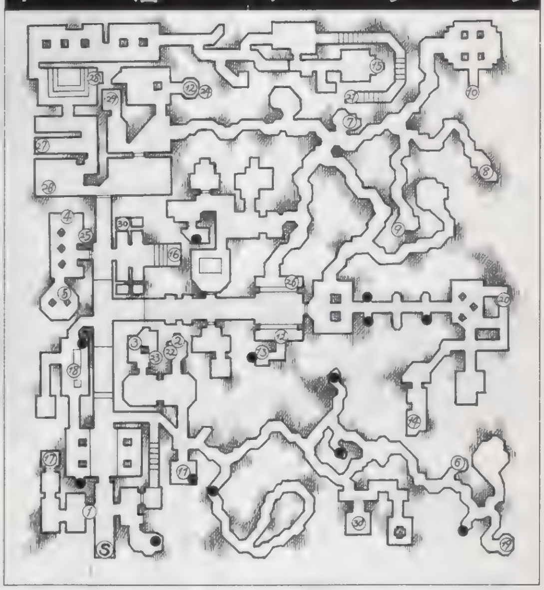








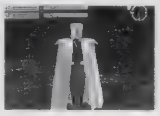
１層マップ

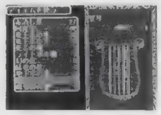


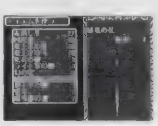
第２層

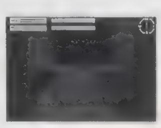
やっと来たというカンジの第２層。１層に比べればなんてことはない。意外にラクチンかも？

スタート地点①から、すぐ左の十字架②でセーブしておこう。宝物庫に「真理の鏡」があるが、リザードマンの巣なので要注意です。鏡を手に入れたら賢者に「ヒーリング」を教われる。これで薬なしでも体力回復できるようになる。あちこち探索し、「水の封印石」と「土の封印石」を探そう。この２つの石は実は３層攻略に絶対必要な物だ。ムダ足を踏まないためにも面倒くさがらずに探しておくこと。この他にもこの層は重要アイテムがある。それは地下牢でもらえる「緑龍の杖」⑦だ。このアイテムは使うとその層の魔法陣まで戻れるというスグレモノ。しかも何回使ってもなくならないので超便利。これからフルに活用して、探索に役立てよう。後は「竪琴」。これは実は２層だけでなく、３層でも使うアイテムなのだ。マップの⑨は十字架、あまり使わないかも知れないけど念のために…。

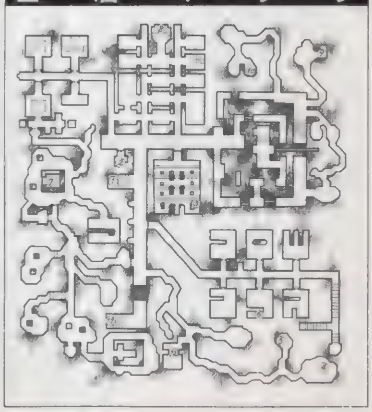








２層マップ



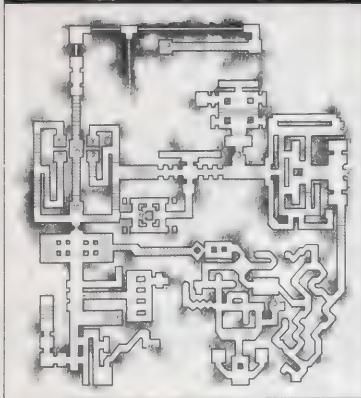
MAPイラスト・NDO

ポイントQ&A

Q：第２層の賢者に「「真理の鏡」は１つではない。」と言われたのですがいったいもう１つはどこにあるのでしょう。もうくまなく調べましたが。

A：フッ甘いですね（イバリ）。あちこち調べたのですか？　きっとそれはうわべだけのこと、もう１つの「真理の鏡」はズバリ３層にあります。第３層のマップ⑬。これが「真理の鏡」です。４層へ行く途中の道で「竪琴」を使えば、橋ができるはず。竪琴は２層だけではないのです。

3層マップ



ここでやっと中間地点、まだ半分しか来ていない。あせる気持ちを抑えて、着実にゲームを進めよう。

第3層

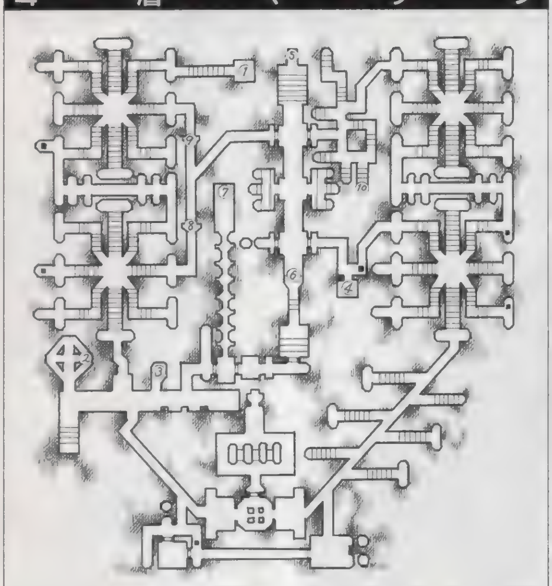
スタート地点①からランドルフ8世②のいる所までかなり距離がある。レベル上げを忘れずにしておこう。ランドルフ8世に出会うと火の魔法「ファイアボール」が教えてもらえる。また、これで王の墓前室の封印が解けて中に入れるようなる。室内は強い武器、防具がたくさんあるので、面倒でも戻って装備を充実させておくのが良。整えたらランドルフ8世墓所、左奥の宝箱から「火の封印石」を取る。その後、「風の封印石」⑤を取りに行くのだが、途中、ウインドカッターを吐くストーンフェイスという強敵がいる。この敵は動かないが倒すこともできないのでうまくウインドカッターをかわしていこう。ここには封印石以外にもいろんなアイテムが落ちている。探索は絶対するように。タダだしね（笑）。4つの封印石が揃ったら、祈りの塔のそれぞれの封印に置く。これで封印が解けるはずだ。4層⑭までの途中、回復ができる場所⑫がある。近くに十字架もあるので4層攻略の拠点にしていこう。







4層マップ

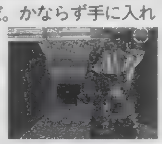


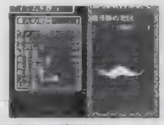
非常にマップが入り組んでいる層。迷わないように。でも迷う。

第4層

スタート地点は①。まずは探索できるくらいにレベル上げをして「魔導師の地図」を取りに行こう。これは1層で手に入れた「番人の地図」よりも正確でほとんどカンペキな地図だ。かならず手に入れよう。取りに行く前に倒れている兵士③の所の十字架で必ずセーブした方が良い。回っている岩に当たると大ダメージでレベルが低ければ即死は確実だからだ。地図を手に入れたら次は「ドラゴンソード」を取りに行く。途中、落とし穴があるが、気をつければ落ちることはないはず。この武器、ハッキリ言って今は使いものにならない。物好きな人以外装備はやめておいたほうが身のため。そして土星宮に入る。ここには最後の鍵、「魔導師の鍵」があるがムチャクチャ強いゴーレムが宝を守っている。確実に一体ずつ倒していこう。反対側にはこの層のボス、がい骨のバケモノがいるが、先に鍵を手に入れておくのは当然。バケモノとの対決は苦戦するのは間違いない。体力を回復しながら攻撃魔法も使っていかないと×。残り体力に注意しよう。ちなみに⑧、⑨はマップで見て、下から上の一方通行、⑩は十字架（セーブ）。

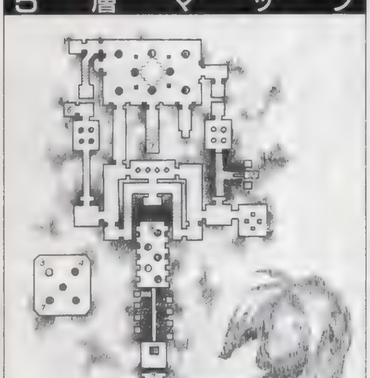








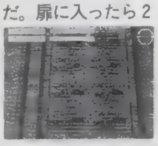
5層マップ

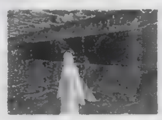


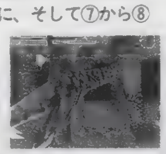
ついに最深層にたどりついた。エンディングはもう目の前。気合いを入れつつ、慎重に進めよう。

第5層

スタート地点は①。通路を出たら今まで以上に強い敵が待ちかまえている。まずはこちらもレベル上げに専念。「封印されている」扉に向かうのはそれからだ。扉に入ったら2層で出会った妖精がいるハズ。話を聞いて武器を強くしてもらおう。そしてここには「フェザーブーツ」がある。これを装備すればなんと落とし穴に落ちなくなるのだ。これで今まで行けなかったところにも行ける。特に第4層はアイテムがたくさんあるので、ぜひ戻ってさがしてみよう。このときの一番効率の良い探索方法は1層から順に「封印されている」扉も見ていくことだ。扉の位置は1層㉚'、2層⑫、3層⑮にある。そしてこのゲーム最大の謎、最終ボスへの行き方だが、なんと見えない道を渡って行かなければならない。扉の近くの隠し扉からその道はのびているのだ。そこから魔法陣③から④に、そして⑦から⑧に行けば最終ボスだ。ちなみ⑤から⑥も魔法陣だぞ。ひっかからないように。あと少しだから……。





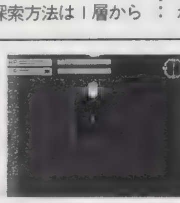


見えない道を探す

最終ボスと戦うためには見えない道を渡らないといけません。でもこれを見れば渡ったも同じ。



◀さぁ怖くないよ。痛くしないから勇気を出して進んで。



◀ほうら歩けたでしょ。ここで右を向いて進むと…。



◀ネッ魔法陣が！これで最終ボスと戦えるよ。クスッ。

「第2層」
宝物庫で「真理の鏡」③。
⬇
賢者に「真理の鏡」と交換で、「ヒーリング」④を教わる。この通路には「水の封印石」⑤が。
⬇
そのとなりの入口が扉の通路に「地下牢の鍵」⑥が。地面にむき出しで落ちているため非常に見つけにくい。要注意。
⬇
「地下牢の鍵」で地下牢に入り、妖精（?）に話を聞く。会話後、奥の宝箱に「緑龍の杖」⑦が。
⬇
戦士・騎士墓所の奥にある宝箱に「土の封印石」⑧が。入手。
⬇
王家墓所の奥の奥にいる、詩人から「龍王草の実」と引き換えに「竪琴」⑩をもらう。
⬇
地下牢近くのガケで「竪琴」を使い、橋を作って第3層⑪へ。
⬇
「第3層」
ランドルフ8世墓所で前々王ランドルフ8世から「ファイアーボール」②を教わる。会話後、王の墓前室の封印がとける③。
⬇
ランドルフ8世墓所、左奥の宝箱に「火の封印石」④が。入手。
⬇
ランドルフ8世墓所、右奥のストーンフェイス密集地帯の宝箱に「風の封印石」⑤が。
⬇
祈りの塔にある 4つの封印⑥⑦⑧⑨にそれぞれに合った封印石をのせる。すると今まで道を塞いでいた2カ所の壁が無くなる。1つは王家墓所への直通通路⑪もう1つは第4層への道⑩。
⬇
「第4層」
倒れている兵士③から「ドラゴンソード」のありかを聞く。
⬇
墓石④から「ドラゴンソード」を入手。そして周りの草は薬草。
⬇
回っている岩のところから「魔導士の地図」②を入手。
⬇
土星宮の宝箱から「魔導士の鍵」⑤を入手。
⬇
がい骨のバケモノを倒し⑥、魔法陣⑦から第5層へ。
⬇
「第5層」
この層の「封印されている」扉②は開くので中に入る。中には妖精がいる。会話後、「ドラゴンソード」が「ムーンライトソード」に。そして1、2、3層にあった扉も開くようになる。各層の扉は第5層の攻略に…。
⬇
そして最終ボス⑨だが、詳しくは第5層の攻略と「見えない道を探す」を参照のこと。

ポイントQ&A

Q：他の雑誌を見たんだけど、武器には特殊効果のあるものがあるみたい。どんなものがあるのか教えて。いつも電撃PSだけ読んでます。

A：あなたみたいなウソツキには教えません（笑）……しょうがない少しだけ教えましょう。例えば「ムーンライトソード」。これは武器を振っているとき（画面に振った剣が表示されているとき）に攻撃魔法を使います。すると必殺技が放たれます。この他にもあるので試してみてください。

極上パロディウスだ！ DELUXE PACK

●ジャンル／STG●メーカー／コナミ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数同時プレイ／可（2人）

ここで悩む PS わかんないぞチェック

キャラも魅力的なパロディウス・シリーズはシューティングとしても手応え十分。やり込んで分かる色々な発見も多いので、コレを知らずに終わってはもったいないぞ。ちなみに、110〜111ページの写真には"無敵ウラワザ"は使用していないからね〜。（JOH）

ミスしそうでミスしない、当たり判定の意外な秘密を大研究

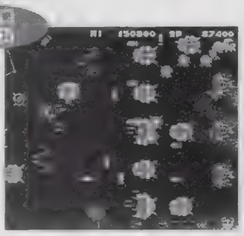
◉たまには安全地帯でノンビリと

電撃PSＩ号でも"よしこ&よしお"戦での安全地帯を紹介したけれども、ちょっとした安全地帯はほかにもいくつか隠されているのだ。その一部を紹介してみるので、是非試してみてほしい。



極パロ STAGEEX

▶風船地帯はなんと画面右上スミが安全地帯なのだ。



極パロ STAGE1

▶ここも安全地帯だけれど、ランクやレベルが高いと不可！



極パロ STAGE7

◀リカが最後に左に移動する時は画面左上スミでＯＫ。

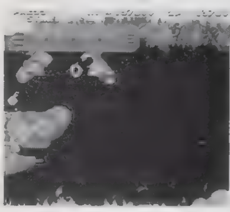
◉実は"アタリ"のない敵もいる

敵キャラの中には、どう見ても接触しそうなのに、一部、当たり判定がないヤツが潜んでいるぞ。これもプレイに直接役立つモノやギャラリーにウケるだけのものなど、色々あるので探してみよう。



極パロ STAGE1

▶クレーンの最終ラッシュの時だけ画面上が安全に。





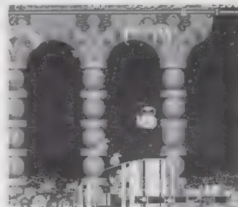
極パロ RANDAM STAGE

▶この時点前後で画面左下スミが安全地帯なのは有名。

◀落下するモアイ戦艦の破片にも実は接触しないのだ。

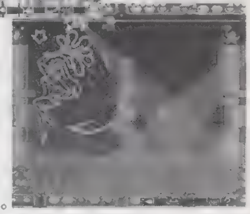
◉障害物をスリ抜けるって案外カ・イ・カ・ン

障害物は自機の行く手を阻む物というのは常識。でも探してみると、実は重なってもミスらない障害物が結構あるのだ。自分のショットが当たらない部分は自機も重なって大丈夫なので、余裕のある人は研究してみよう。攻略する上で役立つ場合も結構多いぞ。



極パロ STAGE1

◀ヌイグルミの出口はナント接触しない。ただし、右端部分だけは接触するので注意。



極パロ STAGE7

▶ここも、どう見ても当たりそうで実は当たらない。ギャラリーがいる時なら結構ウケる。



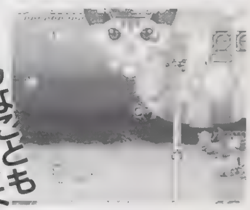
極パロ STAGE6



▶キネの柄の部分はかなり重なってもミスにならないのだ。

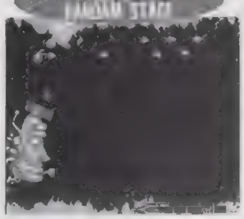
▲自機がドコにいるか分かるかな？ 背景のココは重なってもＯＫなのだ。

こんなこともできるよ



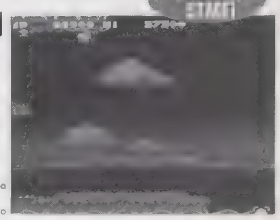
▲ちなみに、赤ベルの光線に重なっていれば自機は無敵！

接触しないカベも結構あるぞ



極パロ RANDAM STAGE

◀背景の炎はメチャ熱そうだけれども、大丈夫。

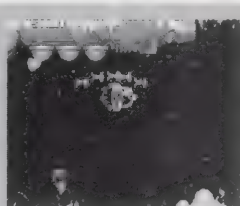


パロだ！ STAGE1

▶ここの壁は接触しない。これと同じ例はたくさん。

ココの接触に注意せよ！

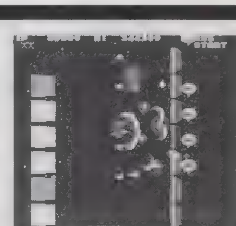
『極上パロディウス』のモアイ戦艦ステージの最初に登場するモアイ１号は、破壊しても当たり判定が残っている場合があるぞ。くれぐれも注意！



▲これがその証拠写真！ 何もないハズの空間で、哀れ玉砕してしまう"あいつ"クン。

番外編 カラー板夫Jr.の法則

スペシャルステージ"カラー板夫Ｊｒ."の壊しやすい板の出現場所は、"カラー板夫Ｊｒ."が出現する直前の１Ｐプレイ時のスコア（１組目は千の位、２組目は百の位）で判別できるのだ。０か８→上から１枚目、１か９→２枚目、２→３枚目、３か７→４枚目、４→５枚目、５→６枚目、６→７枚目、となっているぞ。



▲スコアと破壊しやすい"カラー板夫Ｊｒ."の位置に注目。

ポイント Q&A

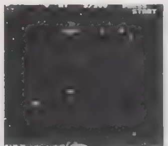
Q：ランクＵＰっていったい何なの？ よく聞くけれど、いまだによくわかってません。教えてください。

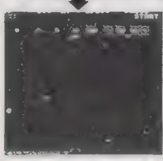
A：多くのシューティングは、スタート前にゲームの難易度レベルを選択するのとは別に、プレイ内容に応じてランク（難しさ）がドンドン上がるシステムを採用している。ランクアップはプレイ進行中に自動的に変化する場合がほとんど。『パロ』シリーズはその典型的な例。

レベル8の激難スペシャルステージの制覇方法

『極パロ』のエンディングの後に続くスペシャルステージは、コナミからマニアへの挑戦状ともいえる極上の難度だ。マニアを自称する人なら､是非ともレベル8での制覇を狙ってみよう！　自機は“こいつ”で、スピードアイテムも3～4個とっておかないと、マトモには戦えないぞ。

ザコ総攻撃エリア





▲最初はこの写真上の高さをキープしよう。ここなら、モアイ編隊の処理が楽なのだ。

イキナリ激しい攻撃が降りそそぐぞ。ここでは一気にパワーアップするのが絶対条件なので、繰り返しプレイしてパターンを作ろう。赤ベルも必ず獲得しておくべし。



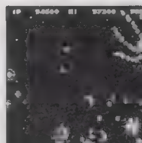
▲この編隊を全滅させるとスペシャルステージ唯一のルーレットが！

このザコがコワイ



◀非常に厄介なヤツなので、着実に倒していけるようにパターンを作ろう。

タコ細胞Xエリア



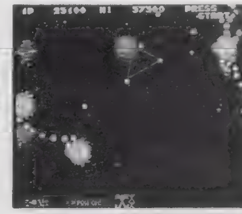
こんな手もある

タコ君は足から弾をバラバラ出してくるので、画面一杯を使って誘導しながら避けてあげよう。オプションハンターは突っ込んでくるまでの間は接触もしないので覚えておこう。

▲最初の2匹を即効で倒してから、攻撃ストップ。



◀このまま避けまくる方が破壊に徹するよりも楽だぞ。

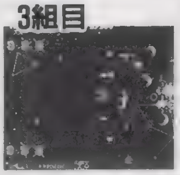


◀オプションハンターはブザー6回で襲ってくるぞ。

SDボス総攻撃エリア

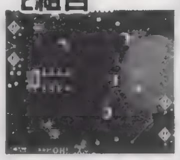
ＳＤボス編隊が怒濤のように登場してくるぞ。最初の編隊は画面中央から下がりながら、２組目は画面中央の少し下から、画面左下あたりを回り込むようにして避けてみよう。３組目以降は画面後ろから自機の高さに合わせて次々に登場する。ランクやレベルが低い時は倒さずに避けた方が楽なのでチェックしておこう。

3組目



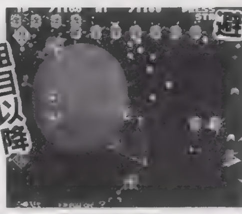
◀画面中央から下がりながら撃つのだ。下がるスピードに注意。

2組目



◀中央下から左下に回り込みながら、これまた撃つ。

3組目以降

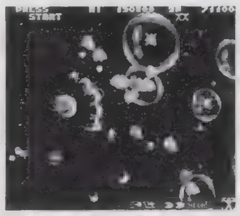


避けまくれ

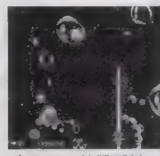
◀自機の場所を狙ってくるとにかく避けるのが得策！

アワ攻撃エリア

ここではベルがかなりな数出現する。ただ、ベルを出しすぎるとアワが攻撃しにくくなってツライので、すぐに回収するか、ベルは出さずに進むパターンを作るか、自分なりに方針を作ってプレイしよう。後方から出現する“哺乳ビン”対抗には赤ベルがお勧めだぞ。



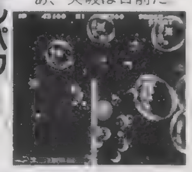
▲ベルを出しすぎてしまうと、この通り。後々が大変になる。



▲このエリアでは、まずここで赤ベル。ベルの入ったアワが2回目の出現をしたくらいで使おう。

ベルパワー

▼2回目の使用ポイントは、青いザコの入った大きいアワの後くらいが目安。さぁ、突破は目前だ

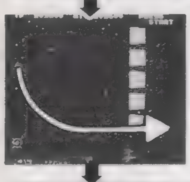


クリスタルボール総攻撃エリア

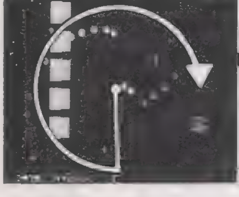


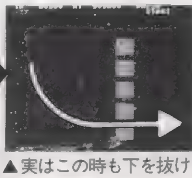
このエリアはマスターするのが最も難しい。でも、動きを覚えればちゃんと避けられるように作ってあるので、練習あるのみだ。避け方は連続写真で説明している通りだけれど、一回動くごとに、次のクリスタルボールが襲ってくるまでに画面中央に戻るようにするのが最大のポイント。

この次のクリスタルボールは、下の方から抜けて反時計回り、続いて、上から抜けて時計回り…と避けよう。この4、5組目のクリスタルボールは出現するまでの時間が短いので要注意！

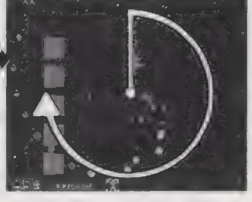


◀ここでは下を抜けていくと楽だぞ。



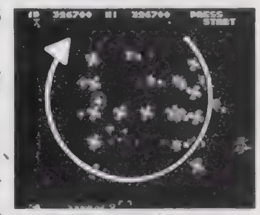


▲実はこの時も下を抜けることができちゃうのだ。



ザブ総攻撃エリア

ザブが「THANK YOU PLAYING THIS GAME」とアルファベットの文字を型どって襲ってくるぞ。ショットを撃ちながら画面をグルグル回って避けるのが基本だね。ただし、ランクやレベルが低くない場合は、画面左下（反時計回りの時は左上）付近では撃ち切る前に接触される場合があるので注意しよう。



⬆油断は禁物のエリアだけれどスピードを上げていれば楽勝。

さあ、この後は…

“ザブ総攻撃エリア”の直後に登場する“16ビット板夫”は破壊不可能なので無視しよう。ボスはここまでの道のりと比べれば楽勝なヤツなので、前号で紹介した攻略を参考に倒してほしい。さあ、以上でスペシャルステージの攻略は終わりだ。あとは君の腕と努力しだい、健闘を祈っているぞ、マニア諸君！



▲ボスを粉砕！　この後、勝者への賞賛メッセージが見られる。

ポイントQ&A

Q：『パロ』の特徴であるベルの秘密を教えて欲しいです。よくわからないままプレイしてます。

A：赤ベルは一回取ると3発まで手元にストックしておける。青ベルは連続してとることで3発まで手元にストックしておける。ただし、赤、青に限らず、ベル（ベルパワー）保持中に別の色のベルを取ってしまうと、キャンセルされてしまう。ただし、黄ベル、紫ベルは別。ガンガン取っていこう。

ツインゴッデス

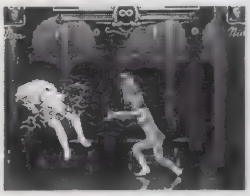
●ジャンル／対戦ACT●メーカー／ポリグラム
●発売日／発売中●価格／¥7,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可（2人）

隠し必殺技など一挙紹介

見ているだけで楽しい、この『ツインゴッデス』にも今や対戦格闘ゲームの定番“隠しワザ”が用意されている。見た目も派手で、強力なものが多いから、使いこなせば、勝率ＵＰ間違いなし（以下はキャラクターが右向きの場合で、ボタンは初期設定）。

◉ニーナ

●ライトニングボルト／下タメ→上＋□レベル２の魔法で、強力な電撃を自分の少し手前に放つ。対空魔法としても使えるぞ。



◀間合いが遠すぎても近すぎても駄目なので注意。

◉シリン

●エルダーボウ／下→右下→右→下→右下→右＋□レベル２の魔法で、戦いの女神を召還して、前方向に解き放つ。間合いが広い場合でも届くぞ。



◀うまく相手に当てられれば大ダメージを奪える。

◉エルフ・ジーニー

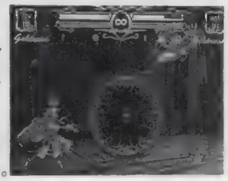
●ウィーゼル・ストーム／下→右下→右→下→右下→右＋□広範囲に無数の竜巻を発生させて敵を攻撃する。



▶足元からも当たるので相手は防御しにくい。

◉プリンス・ゴールドラッシュ

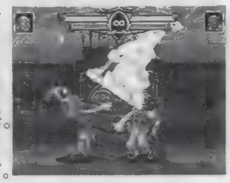
●たてごとアタック／○＋×（ただし、ジャンプ中は不可）
●ブラックホール／左タメ→右下→左下→右＋□



▶ブラックホールは相手の魔法吸収の効果も。

◉ノーム・ゴーム

●スタチュークラッシュ／下タメ→上＋□石像を落下させる。●スライディング／右下＋○すべりこんで攻撃。



▶スタチュークラッシュはトリッキーな技だ。

◉レッドゾーンジャイアント

●サラマンダー・カム・ヒアー／左タメ→右下→左下→右＋□サラマンダーを召還して攻撃。
●変身必殺技／下タメ→上＋○＋×（体力が25%以下のみ有効）



◀変身必殺技は超強力。一気に相手の体力を奪う。

◉カーミラ

●ブラックタロン／（ジャンプ中に）下＋○＋×●コール・トゥ・フィアー／下→右下→右→下→左下→左＋□召還した魔神が相手を攻撃する



◀コール・トゥー・ファイヤーで魔神を召還！

熱血親子

●ジャンル／ACT●メーカー／テクノソフト
●発売日／発売中●価格／¥6,950
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可（2人）

5人のボスはどいつも手強いぞ

ＡＣＴの定番、横スクロールタイプの格闘。もうプレイしたかな？　ハラグロ軍団は手強いので、結構苦戦している人も多いことと思う。今回はゲーム中に登場する全部で５人のボスの倒し方を紹介するぞ。これを参考に感動のエンディングを目指そう。

WORLD1 BOSS

ボスの上か下に移動して必殺技を使うのが定石パターン。彼女の攻撃のリーチはそれほど長くないので、横に並ばないように注意していれば楽勝だろう。



◀攻撃アイテムを利用すれば、最初にかなりダメージを与えられる。

WORLD2 BOSS

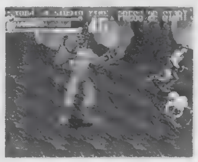
２面ボスよりも攻撃のリーチが長いので注意！　近づきすぎてしまう前に、必殺技を出して先手を取るようにしておこう。特にヤツの投げ技には要注意。



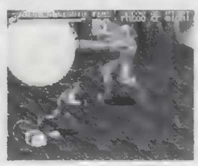
◀画面上か下から接近して攻撃をする、これが基本中の基本だ。

WORLD3 BOSS

ダッシュ状態を利用して逃げまくり、ボスがタメ撃ちをしてきた時に一気に接近しよう。その時にボス本体に重なっても、ダメージは受けない。必殺技をブチこもう。



▲ダッシュ状態は方向キー入れ続けでキープ可。



▲この時にボスは硬直するので攻撃チャンス。

WORLD4 BOSS

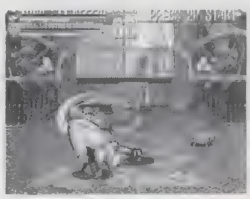
変化自在な攻撃をしてくるので、こちらから動いて攻撃を狙っても全くムダ。一定の位置で必殺技を連発するのが一番だ。分身もこの方法で処分できるぞ。



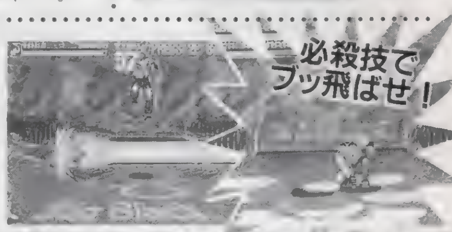
◀必殺技を連射していれば、十分に勝てる。

WORLD5 BOSS

変身前のボスは、上下から必殺技を使うパターンで攻めよう。ある程度ダメージを加えると、一瞬自爆するかに見えて…？？



◀横からの攻撃は狙っても無駄。先手を取られる。



▲変身後のボス。動きも素早い上に攻撃も超強力。

変身後のボスは上下から必殺技を使うパターンも失敗することが多い上に、受けるダメージもハンパではない。超必殺技を連発して力づくで倒してしまうのが一番のお勧めだ。

ポイントQ&A

Q：『熱血親子』で攻撃が避けられないのですが？　必ず敵の攻撃をくらってしまいます。
A：このタイプのアクションゲームでは“ダメージをくらうのは、敵の横に並んだ位置関係の時”という鉄則がある（横に並んでいるかどうかはキャラの影で判断しよう）。敵の上か下から攻撃を狙うのが利口なやり方。また、ダメージを受ける障害も、横方向でズレていれば怖くない。

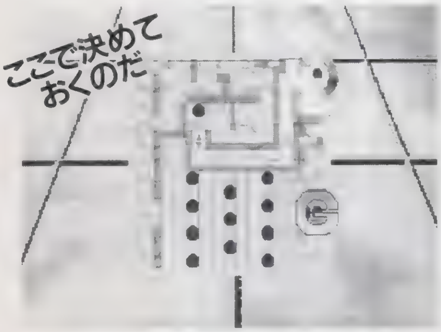
TAMA たま

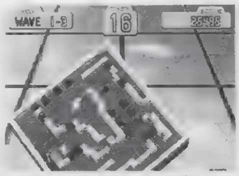
●ジャンル／ETC●メーカー／タイムワーナーインタラクティブ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

“たま”を運ぶポイント

POINT1 ◉最初にルートを考えておこう

このゲームは制限時間がある上にミスをするとタイムロスにもつながるので“あせらず、かつ効率よく”が攻略の絶対条件になっている。そんな中でプレイしている最中に、ルートの見直しなどをしていてはロスが大きすぎる。最初の段階で攻略ルートを決定しておいて、ゲーム中は運搬に集中するようにしよう。



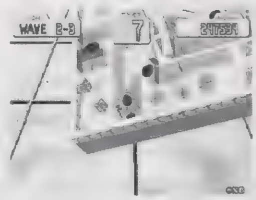


▲ゲーム中にルートを考えるには、視点変更など必要になってどうしても時間がかかる。

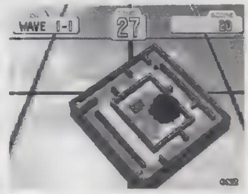
◀最初の段階で、頭の中に進行ルートを描きこんでおこう。ゲーム中は実行あるのみ、なのだ。

POINT2 ◉プレイ中に使うボタンは少なめに

このゲームは操作上の各種機能が充実していて、これら全てを使いこなして攻略しようと思いがち。でも、実際には必要最低限のボタン以外に手を出すと、混乱してしまうことが多い。傾斜は抑えめにして、どうしても必要な場合を除いてはプレイ中は変えないように。そして、運搬操作はフィールド回転のみで行うと、操作の反応もしやすく有利にゲームを進められるのだ。操作は単純にしておいた方が良。



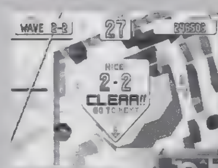
◀ゲーム中に使うボタンが多いと、思い通りに操作するのが難しくなる。



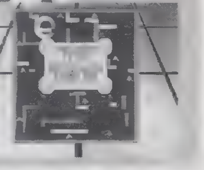
▶傾斜や拡縮は一定にして、回転操作のみで運んであげるようにしよう。

なれてきたらスコア狙いをしてみよう

慣れてきたら、やっぱり“より早く、より美しく”攻略する楽しさも味わってほしい。安全すぎると点数に結びつかないし、無理すると遠回りになるので、君の研究と練習がモノを言うぞ。その成果はそのままスコアに現れるので、ボーナスステージも残らず踏破してベストスコアを目指そう。



◀早いタイムでのゴールが後々のプレイを楽にしてくれる。



▶このウシ君を引き連れてゴールするのがボーナスへの第一歩。

ジオキューブ

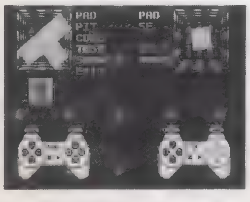
●ジャンル／PZG●メーカー／テクノスジャパン
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可（2人）

対戦で勝つための4つの鉄則

落ちものパズルで一番アツくなるのはやっぱり対戦プレイ。このゲームはどちらかといえば対戦向きではないけれども、相手よりも効率よく積んでいく工夫や、ブロックを送りこむ快感はシッカリと作りこまれている。そんな対戦プレイで強くなるためのコツをアドバイスしよう。

◉まずは慣れ

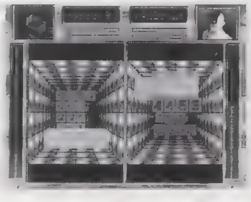
当たり前だけれども、操作に慣れていないと話にならないぞ。瞬時の判断で適材適所にブロックを積んでいけるように、操作方法には十分慣れておこう。



◀オプション画面では、ブロックの試し操作ができるので、ここで練習!

◉“あき”を作るな

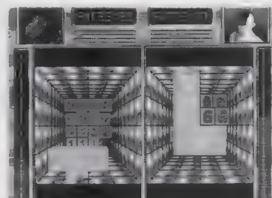
初心者は空間が開いたところを埋めてブロックを積んでしまい、その空間をなかなか攻められなくて自滅する場合が多い。この失敗だけはしないように注意しよう。



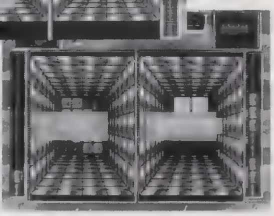
◀空きができてしまうとなかなかその穴を埋められずに苦労してしまう。

◉平面に積もう

ブロックは平面的に積んでいくのが大切。多少シックリこない場合でも、一部を高くしてしまうよりは安全なので、可能な限り平らになるようにブロックを配置していこう。一部が高いとゲームオーバーを誘いやすい上に、結果的に無駄な空間を作ってしまう場合が多いので、致命的なミスを生み出すことがとても多いのだ。



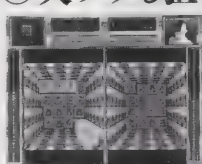
◀一部が高くなってしまわないように積んでいくのがコツ。



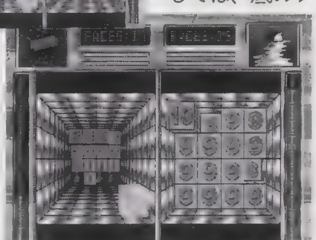
▶ブロックの形に合わせて、工夫して積んでいこう。

◉大ワザも狙ってみよう

ちょこちょこブロックを消していく堅実プレイも一つの方法だけれども、ドーンと一気にブロックを消すのも効果的な作戦だぞ。簡単なやり方としては、底のフロアに「あと一個で埋まる」という状態にブロックを積んでちょっと様子を見ていよう。敵がブロックを何段か送ってきたら、細長ブロックが出てきた時に一気にお返ししてあげるのだ。



▲準備が整ったら、あとは細長いブロックを待つのみ。



◀そーらこの通り。相手に一気に大量のブロックを送りこめるので、大ダメージを与えられる。ちょっとイジワルかも。

ポイントQ&A

Q：アクションゲームなどで、とっさの時に思い通りに操作できないのですが？ A：そんな悩みにはイメージトレーニングがお勧め。スポーツ選手がよく使う方法だが、ゲームにも利用できるのだ。まず、ある事態を思い浮かべながら、必要なキー操作を実際に行う。この作業の繰り返しで“その状況での判断”を体が覚えこむぞ。勝手に指が動くようになれば完璧だ。

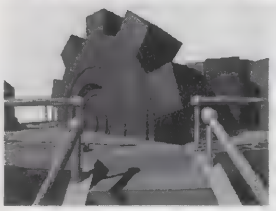
MYST ミスト

●ジャンル／AVG●メーカー／ソフトバンク
●発売日／発売中●価格／¥7,800
●対応周辺機器／マウス、メモリーカード●多人数プレイ／不可

説明書にも載っていない、「目的」

ＭＹＳＴ島を拠点に、４つの異世界を行き来して、破れた本のページをすべて集めるのがゲームの目的だ。島の図書館に赤い本と青い本が置かれ、各異世界に赤いページと青いページが１枚ずつ隠されている。赤と青どちらでもいいので、すべてのページを集めなくてはいけないぞ。本の中にはそれぞれ人が捕らえられていて、すべてのページが揃うと助けることができるのだ。赤い本の男、青い本の男、２人の言うことを良く聞き、どちらの言い分が正しいかを見極めよう。最終的に助けられるのは、１人だけだ。ちなみに、両方助けないという、第３の選択も可能だぞ。

創造力も働かせるのだ



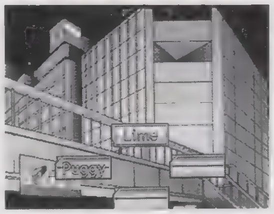
例えば、２：40という数字を見つけたとする。2：40といえば、時間。時間と言えば時計。…時計塔！　というように、連鎖的に想像してくことが大切。このゲームに、脈絡のない謎はないのだ！

◀時計塔まで想像した。時計塔といえば歯車。そーいや、島に巨大な歯車があったよな。

魔宝ハンターライム Special Collection Vol.1

●ジャンル／ETC●メーカー／アスミック
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

進めるコツはライムに話しかけること

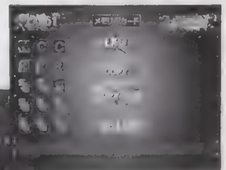


このゲームでは進行に直接関係のないコマンドも多い。ゲームを進める最大のキーポイントはライムに話しかけることだ。ここを拠点にコマンドを探していけば、ストーリーがスムーズに進行するぞ。

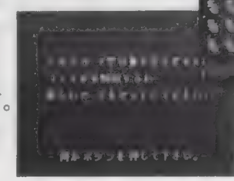
◀無駄なコマンドを選んでもセリフを聞く時間がかかるだけなので、効率よくゲームを進めたいよね。

セーブする時はココに注意！

「ライム」にはセーブシステムにコツがいる。メモリーカードの15ブロックがいっぱいだと〝ライムのデータが含まれていても〟ゲームをプレイできなくなるのだ。データを整理して、空きを作った状態にしておこう。



▶「ライム」のデータが入っていても全ブロックが埋まってると…。



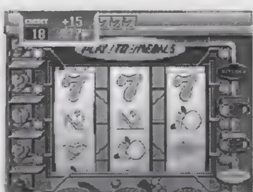
◀なぜか警告メッセージが出てゲームをプレイできないのだ。

喜国雅彦印　笑う婦警さん パチスロハンター

●ジャンル／ETC●メーカー／フォーラム
●発売日／発売中●価格／¥6,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

ベストエンディングへの道はキビシイぞ

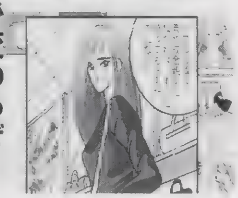
「パチスロハンター」は、ノルマをこなしたかどうかで、その後に続くコミック・モードのストーリーが変化する。ぜひ、全ノルマをこなしてベストエンディングを目指そう。パチスロのコツは、スロットルを回してからリズミカルにボタンを押すこと。繰り返しプレイしていると、一定のリズムで一定の絵柄を出せることに気づくはずだ。さらに修行して、オイシイところで止められるように頑張ってみよう。台は〝ダイナマイトレディ〟などが比較的コインが出やすいのでお勧めだぞ。



◀ラッキー７を３並べたぞ！　これが勝利への近道。

ストーリーが変わるぞ





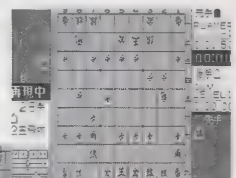
▶これはどちらも最初のゲームが終了してから見れるコミック・シーンなのだけれども、ノルマをクリアしているかどうかでストーリーが変わっている。

柿木将棋

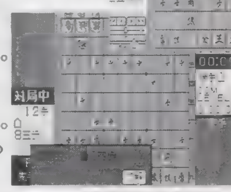
●ジャンル／TBL●メーカー／アスキー
●発売日／発売中●価格／¥7,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

将棋を上達するのに最適

将棋を上達する方法としては、全体を通した手筋の打ち方を研究することが重要と言われている。それが分かっていても実際にはなかなかできるものではない。でも、このソフトの機能を活用すれば、それも簡単にできてしまうのだ。



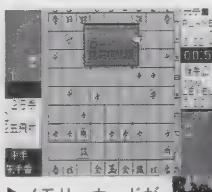
▲ＣＯＭが最善手のアドバイスも与えてくれる。



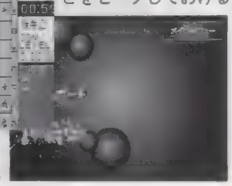
▶自分で編集した棋譜や対譜をビデオを見るようにチェックする便利機能もついている。

メモリーカードも準備しよう

ジックリとこの将棋ゲームを楽しむにはメモリーカードが必携。でも、このゲームはメモリーカードを４ブロック使用と、セーブには案外データ量を使うのであらかじめ準備しておこう。



◀自分の棋譜や盤面などをセーブしておける。



▶メモリーカードが満杯だとセーブ不可。

ポイントQ&A

Q：「柿木将棋」ってかなり難しいそうですが初心者でも大丈夫？　練習できるんでしょうか？

A：確かに「柿木将棋」はパソコン版も本格派の人から高い評価を受けていたゲームだけれども、初心者おことわりのゲームではないので安心してほしい。思考レベルも６段階用意されているし、詰め将棋やヒント機能なども充実しているので、もうバッチリ。

麻雀ステーションMAZIN
～麻神～

●ジャンル／TBL●メーカー／サンソフト
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

麻雀悟空　天竺

●ジャンル／TBL●メーカー／シャノアール／EAV
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

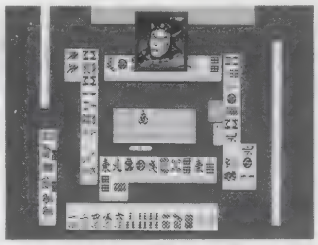
2つの麻雀ソフトーどちらを選ぶかはテクしだい

◉麻雀部分のデキをチェック

この２つのソフトの麻雀部分は両方とも４人打ちタイプ。しかし、『ＭＡＺＩＮ』は演出派、『麻雀悟空』は本格派に仕上げられている。『ＭＡＺＩＮ』はやたら大きい手ができたりするシーンも多く、相手の打ち筋を考える面倒さがないぶん、根っからの麻雀好きにはものたりない。『麻雀悟空』はシッカリ作られているので、麻雀そのものが楽しいけれども、麻雀に詳しくない人には逆に煩わしくなっている。これはもう、好み次第かもしれないなぁ。



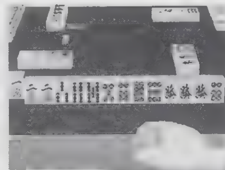
◀『ＭＡＺＩＮ』は麻雀ゲームとしては大味に作られている。



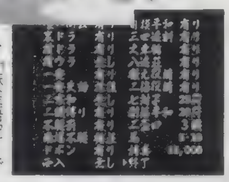
◀『麻雀悟空』はルールなどが実にキメ細かく設定できる。

◉ゲーム中の演出をチェック

対局相手の演出方法も両ソフトは対照的にし上げられている。『ＭＡＺＩＮ』はとにかく見ていて楽しいのだけれど、ゲーム展開が煩わしい（なくす方法もあるけど、もったいないよね）。『麻雀悟空』は相手の見せ方は地味だけれども、スピーディに試合を楽しむことができる。これも好み次第と言えるだろう。



◀『ＭＡＺＩＮ』はポリゴンで作られたキャラの動きが見ていて楽しい。



▶『麻雀悟空』では対局相手の表情を読み取る演出があまり目立たない。

結論　「麻雀ゲームに何を求めるか？」によって、どっちのソフトがお勧めになるか、人によって違くなることだろう。とにかく純粋に麻雀の対局を楽しみたいなら『麻雀悟空』、対人相手の演出を楽しみたいなら『ＭＡＺＩＮ』がベストだぞ。

メモリーカード

●メーカー／SCE
●発売日／発売中●価格／¥2,000
これを知っていれば安心ーメモリーカードの基礎的な使い方



▲ゲームのデータを保存するメモリーカードはとても便利。

◉正しい使用法

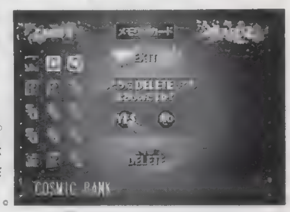
メモリーカードの使用方法に疑問を持っている読者は多いようだ。メモリーカードは本体電源がＯＦＦ／ＯＮのどちらの状態でも抜き差しして大丈夫だぞ（ただし、セーブやロードの最中だけはデータ保護のために抜き差しするのは控えよう）。また、フラッシュメモリー方式を採用しているので、電池切れの心配は全くない。

◉容量はこう判断する

容量は128Kバイトという大容量を持っている。基本的にＰＳで利用される時の容量はブロック単位で表現され、メモリーカード１枚で15ブロック。セーブに使うブロック数はソフトによって異なるけれど、ソフトごとにパッケージ裏に明記されているので参考にしよう。

◉データ管理のために

ＣＤソフトを入れずにＰＳ本体の電源を入れるとメモリー管理の項目を選択できる画面になる。このモードではセーブデータのコピーや削除を簡単に行えるので、君のデータを整理しておこう（詳しい操作方法はＰＳ本体取扱説明書８～11ページを読もう）。メモリーカードの書き込み回数は厳密には寿命があるけれども、10万回以上は大丈夫なので、実質的には半永久に使用できるハズ。



▶データの管理方法はこの画面で。操作は簡単ですぐ慣れる。

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

電撃ＰＳでは読者様に少しでも役立てる雑誌を目指すため、みんなの持っているあんな疑問、こんな疑問を大募集なのだ！　ゲームの攻略法はもちろん、ソフトの内容について知りたいこと、ハードの使用上の質問、周辺機器の使用レポートのリクエスト、そのほか素朴な疑問などなんでも大歓迎なので、ドシドシ送ってほしい。編集部が総力を上げて君の質問の氷解に力を貸すぞ。今後の参考のためにこのページそのものへの意見・希望・感想も待っているぞ。何か感じたら、すぐに素直な意見をハガキに書いて送って欲しいなぁ。

宛先は…
郵便番号〒101
東京都千代田区神田神保町
２－22－11カンナビル
電撃ＰＳ編集部
「Q&A係」まで
お待ちしています！

ポイントQ&A

Q：メモリーカードのフラッシュメモリーって何ですか？　くわしく教えてください。
A：不揮発性半導体メモリーの一種で、ＰＳ本体に電源入っている状態で（電気が通うようになって）、ＲＯＭへのデータを記憶／呼び出しを行っている。電源をストップした状態でもデータの蓄積・保存が可能で、内蔵電池や定期的な電力供給などを全く必要としない利点を持っている。

ウラワザ

次世代機の中ではダントツのソフト数を誇るプレイステーション。ウラワザの数も、こんなにたくさんなのだ！

プレイステーションの全ウラワザを網羅！

Ver 1.0（2／27版）

A.IV.EVOLUTION

●2つの隠しマップ

：まずは資産を1兆円貯めて、エンディングを見る。その後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めようとすると、「山脈」と「無人島」の2つの隠しマップでプレイすることができるようになる。どちらも難易度が高く、かなりのテクニックが必要。

●駅名をつける

：電車またはバスのダイアグラム作成画面で、駅（またはバス停）の名前のところをクリックする。すると、駅やバス停の名前を変更することができるようになる。

クライムクラッカーズ

●デバッグモード

：R1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、左、○、右、□、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っていて、装備も最強になる。さらに、ゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

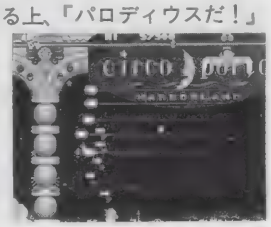
●アニメセレクト

：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜と入力。すると、エンディング後のおまけアニメーションを見ることができる。

極上パロディウスだ！

●フル装備

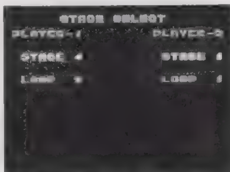
：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と入力すると、最強状態にパワーアップできる。コマンドはゲーム中何回でも入力できる上、『パロディウスだ！』と『極上パロディウス』の、どちらでも使用することができる。



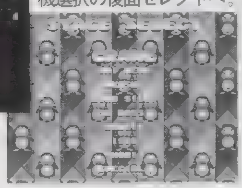
▶国民標準ウラワザ、コナミコマンドはPSでも健在なり。

●ステージセレクト

：タイトル画面で、□×5、△×7、○×3と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、同じコマンドで『パロディウスだ！』と『極上パロディウス』の、どちらのモードでも使用することができる。



▲「パロ」の場合、面を選んだらタイトルに戻るので、そのままスタート。



▼「極パロ」の場合、自機選択の後面セレクトへ。

●手元でリセット

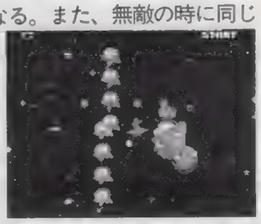
：ゲーム中いつでもいいので、L1＋R1＋㋝＋㋜をしばらく押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻れる。

●未使用の歌が聞ける

：『極上パロディウス』のオプションモードにあるサウントテストの項目で、「SONG1～3」という謎の歌を聴くことができる。これは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラック版に収録されていたもの。必聴。

●無敵でプレイ

：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、×、×、○、□、○、□、✚下、左と入力。これで、自機が無敵状態になり、敵の弾や地形に当たっても死ぬことはなくなる。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることができる。



▶前述のステージセレクトと併用することも可能だぞ。

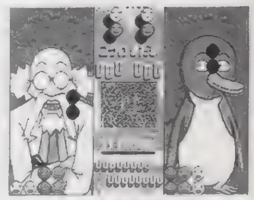
ツインビー 対戦ぱずるだま

●玉を遅くする

：アーケードモードでのプレイ中、1コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなるので、じっくり考えながら遊ぶことができるようになる。

●まっくろプレイ

：アーケードモードで、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と素早く入力する。すると、落ちてくる玉がまっくろになり、完全に落下するまで色が分からなくなる。この状態だと、非常に難易度が高くなる。



▲落としてみるまで、色が分からない。緊張感が増すぞ。

●スキップ

：コンティニュー画面になったら㋝。するとキャラを変えずに継続できる。キャラ選択画面に切り替わらないので、展開が速い！

●ごほうびエンディング

：オプション画面の難易度を7（最高）にして、ハードモードをノーコンティニューでクリアする。すると、いつもより豪華なエンディングを見ることができる。

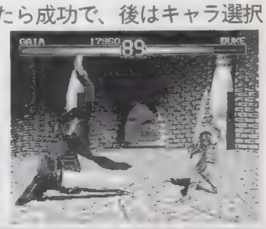


▶偉業を達成した人だけが見れる、本当のエンディング。

闘神伝

●ガイアを使う

：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき1コンで↓↘→＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でショウにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればOK。



▶ガイアは、動きは遅いけど、攻撃力は非常に高いぞ。

必殺技	
火の赤	↓↘→＋△OR□
水の青	→↓↘＋△OR□
緑の風	↓↙←＋△OR□
終の黒(バッドエンド)	→↘↓↙←→＋△

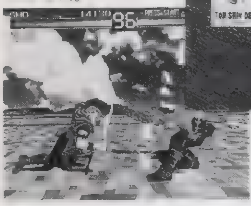
今回のウラワザ採用者（敬称略・順不同）／Lv 100（10名）：東京都　飯田友人、神奈川県　田中武志、滋賀県　萩原知之、東京都　中津川裕志、東京都　江本義昭、千葉県　高瀬信夫、東京都　日野撤兵、北海道　高橋直樹、秋田県　エリス燃え～、広島県　斎藤あや／Lv80（2名）：茨城県　桑原素子、東京都　星直之／Lv50（7

●ショウを使う

：まずはガイア使用コマンドを入力し、一度デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに2コンで素早く→↓↘+□。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定。



▶左右から文字が飛んでくるとは、このときのことだ。



◀ゲロ強のお兄さん。移動力、攻撃力、共に申し分なしだ。

必　殺　技	
烈空斬	↓↘→+△OR□
飛翔斬	→↓↘+△OR□
死昇斬	←↓↙+△OR□
彗星脚	空中で↓↙←+△OR×
月光扇	空中で↓↑+○OR×
龍撃弾	↘+○OR×
閃光牙	↓↙←+○OR×
万鬼　猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→+△

●演歌を聴く

：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のＢＧＭが流れる。ちなみに、通常のＣＤプレイヤーで12曲目を再生することでも聴ける。

●カメラアングルを変える

：オプションモードのパッドタイプを、Ｌ、Ｒボタンが4つすべて「NOT USE」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ）。すると、カメラアングルに「YOUR SELF」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にＬ、Ｒボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて○+△+□+×を同時に押しながらⓢを押すと、ポーズ表示が消える。そこで1コンのⓢを押すと、今度はＬ、Ｒボタンを押すことによって、カメラのズーム操作を行うことができるようになる。

●全隠し技を公開

：全キャラの隠し技を完全紹介。どれもコマンド入力が難しくて、困るのだが、ホーの天地激笑とソフィアの高笑いは、２Ｐ対戦などで相手を挑発するときに絶好の技。多少努力してでもおぼえる価値があるぞ。方向ボタンを入れた後、最後のボタン同時押しがかなりツライが……。

エイジ

炎刃修羅破	↑↓↑↓→←→←+△○

カイン

レインボウスプラッシュ	→↘↓↙←↙←→←+○×

ソフィア

高笑い	→↘↓↘→←↓+△×
サラマンダー	↘↓↙↓↘←→↓+△○

ラングー

大陸撃沈弾	↗↑↖←↙→←+△○

ホー・ファイ

曇風鈴虎	→↗↑↖←+□○
天地激笑	→↘↓↘→←↓+△○
曇々斑々曇斑々	×□△○←→←→+△○

モンド

狂力邪紅烈舞	→↗↑↖←→↘↓+△○

デューク

ラ・フィン	↘↓↙↓↘↓←→+□○

エリス

愛・RI・BO・N	→↗↑↖←+□○
スターダスト・ナイト	↘↓↙↓↘←→↓+△○

ガイア

終末の闇	↘↓↙↓↘←→↓+△○

ショウ

闇魔　烈襲砕	↓↗↑↖←↓+△×

モータートゥーン・グランプリ

●ロケットスタート

：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。

●ゴーストをセーブ

：タイムアタックのベストタイム表示画面で、ⓢを押す。これで、ゴーストのセーブとロードが可能になる。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車。最高の走りができたときは、迷わずセーブしておくといい。

リッジレーサー

●マイカーを増やす

：ゲームをたち上げたとき、ロード中に遊べるミニギャラクシアンをクリアすると、選択できる車が12台に増殖する。一度増殖させたら、メモリーカードにセーブすることでいつでも呼び出すことが可能。

●鏡面コース

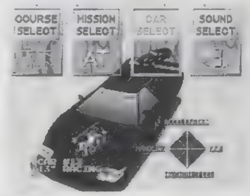
：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在している。

●EXTRAコース

：初級、中級、上級、ＴＴを１位でクリアすると、それぞれのＥＸＴＲＡコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。

●ゴキブリカーを使う！

：上述のＥＸＴＲＡコースを出すと、ＴＴに謎の黒い車が登場する。これに打ち勝つと、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。



▶性能表がグラフからはみ出しているほどの実力を持っているぞ。

●フラッグを動かす

：タイトル画面（ＰＵＳＨ　ＳＴＡＲＴと表示されている画面）で、L1+R1を押しながら十字キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。また、L1+R1を押しながらⓢを押すと、フラッグが半透明になる。

●車を動かす

：マイカーを選択する画面で、L1かL2を押していると、選択中の車の回転を、制御することができる。

[来たれ！ウラワザ]

●君の手で、データベースを強化！

ゲームをプレイしていてウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、右のあて先まで送ってくれたまえ！
採用者には、ワザのレベルによって超豪華賞品をプレゼントだ。なお、勝手ながらプレイステーションのゲームに限らせて頂く。キミのハガキを待っているぞ！

○Lv100：12,000円分の商品券
○Lv80　：8,000円分の商品券
○Lv50　：6,500円分の商品券
○Lv20　：4,500円分の商品券
○Lv０　：2,000円分の商品券

●あて先／東京都千代田区神田神保町2-22-11
電撃ＰＳ　「ウラワザ」係
ＦＡＸ　03-5276-2273

すべり込み情報！

雷電プロジェクト

●隠しメニュー

：ゲームプレイ中、いつでもいいのでL1+L2+R1+R2を同時に押す。これで、タイトル画面に戻れたり、画面表示の微調整が行えたりする、便利な隠しメニューが現れる。また、このメニューの中の「インフォメーション」を選ぶと、これまでに使ったボムの回数や、コンティニューした回数などが分かる。なお、このウラワザは『雷電』、『雷電Ⅱ』のどちらでも可能。

名)：東京都　阿部貴之、福島県　ＫＥＮＪＩ、群馬県　ひろぷー、大阪府　ＰＳ狂信者、大阪府　市部宏茂、埼玉県　清瀬眞美、長野県　うっきゃー／Lv20（5名）：東京都　ぷりぷり、東京都　田村和行、埼玉県　三橋亜矢、東京都　猪野哲夫、和歌山県　守分良則／Lv0（2名）：京都府　リッジマン、島根県　大橋巧

●OFF SESSION●



どこまで行っても 海は海

どんぶらっこ親子のサブマリン



TOM

―発売されているゲームの中で好きなのは？
「やっぱ『真・女神転生』でしょう。雰囲気が好みで。あと半熟英雄。『II』がほしいです」
―PSに関してはどうでしょう？
「明日入手予定（笑）。『キングス』『キリーク』はプレイしてみようかと。まあ、とにかくRPGをやりたいなぁ。基本的には2Dなんだけど、ところどころ3Dの入るようなヤツが」
―それって「女神転生」のことじゃぁ？
「なぜサターンかぁぁぁぁぁぁ！ アトラス」















「アーケードは『パックマン』から始まり『ゼビウス』、MSXでどっぷりイキきり、ファミコンは『ドラクエ』の『Ⅲ』まででですかね。MDの『コラムス』『ロードラッシュ』『ソードオフソダン』も大好きです（笑）！」

一大味な外国モノ（笑）。PSは？

「形は好きなんだけど…ソフトがもう一つで。迫力のあるアメゲーが来るか、良い横STGがないと。あと、『ロードラッシュ』実は最近、ジャガーに注目してて。名前がいいですよね。響きが好みです（笑）。わりとこう変なモノ、いっぱい血がでるとか、腐ってるとか、ガッカリしちゃうようなのが好きで。それを乗り越えるのが快感（笑）。

一人に強要さえしなければいい趣味ですね（笑）。

「ムダに凝ってるソフトを愛してます」

探偵ソフィアの調査報告書！ by矢上裕

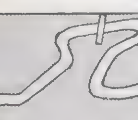




矢上裕

「『ストII』がファーストゲームですね。しかもＳＦＣ版。アーケードは『バーチャファイター』からっス。好きなジャンルは格闘ＡＣＴ、『ゼルダの伝説』のようなアクションＲＰＧですか」
―格闘系のゲームをやってて楽しい所は？
「見ず知らずの人と対戦できるのがいいですね。弱いキャラで強いキャラを倒せると気持ちいいし」
―ＰＳはどうでしょう？
「欲しいんですよ。『バーチャ』が好きなんで、サターン買ったんでお金がなくて…。いや本当は『バーチャ２』のためなんですけどね。ＰＳ買ったあかつきには、ＲＧＢモニターも買って、家にＰＳコーナーを作ってみようと思ってます(笑)。Ｓとビデオ、そしてＲＧＢの画面はクオリティが違いますからねぇ」





宮須弥

「う〜んとファミコンの『沙羅曼陀』が最初ですね。次に「FF」「ドラクエII」ときてRPG系にはまりまして…この時期のRPGはほとんどやりました。しかも最近は「サムスピ」で格闘に目覚め、「ヴァンパイア」は基板を買うしまつ。いや〜ん」

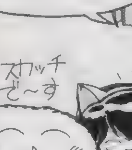
—ほとんどゲーマーじゃないですか？

「SFCの「三国志」にも手を出したんで、もう…完璧です。最近はオールマイティに何でもプレイしてます。自身イラストレーターなんだか、なんなんだかが判別できなくなっちゃいました(笑)」

—PSはどうですか？

「いいですねぇ。まだやりこんでないんで、はっきりといえないですけど、「リッジ」「闘神伝」「キリーク」「キングス」に「MYST」買っちゃったんで、これから盛り上がろうっと」





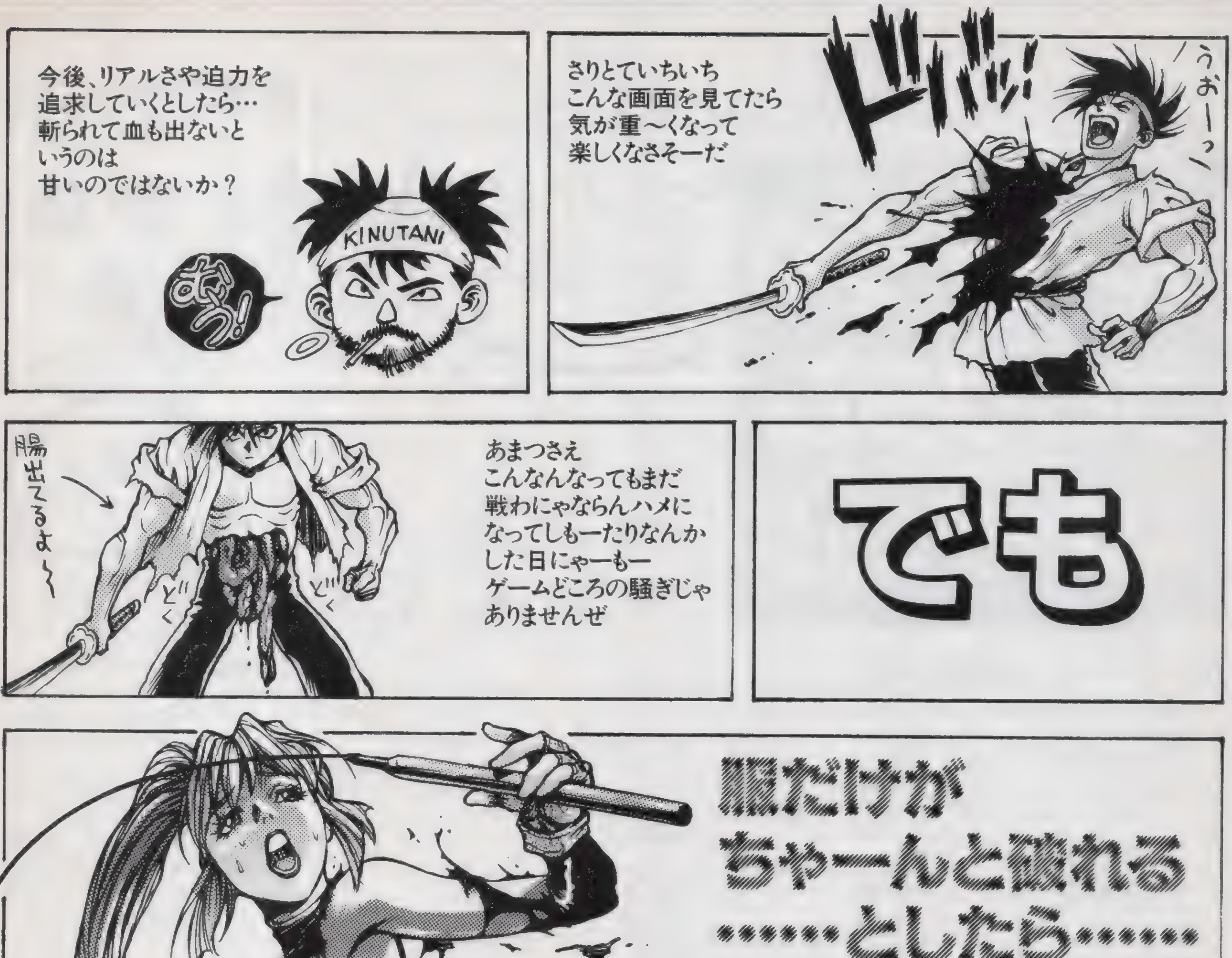
白虎かなめ

「最初はＦＣの『ドルアーガ』なんですが、『スペハリ』に命をかけまして、セガＭＫⅢを買いました。それからどっぷりセガマニア（笑）。『スペハリ』やってりゃ幸せでしたねあの頃は（注・花の高校三年生時）。『ＰＳ（注・ファンタシースター）』もやり、そのまま、ＭＤに流れました」

「ファミコンを子どものモノって思うやなゲーマーでしたね（笑）。ＭＤはもう『ＰＳⅡ』でしょう。おかげでＲＰＧに開眼しましたから。大味なゲームに愛着がありますね。個性的なの」

―ＰＳはどう思います？

「絶対に買おうと思ってますけど、当面は『ヴァンパイア』のできをチェックしていこうかと。あとはバンダイ系の『某―ラームーン』が発表されれば、次の日には買ってることでしょう」





衣谷遊

―ファーストゲームは？

「まあねぇ昔は、インベーダーくらいやってましたけど（笑）。家庭用だとＳＦＣの「ストII」からっスね。その後「ドラクエV」「ＦＦIV」と大作をプレイしてみました」

―その中で好きなのは？

「ＲＰＧは全般にＯＫですね。格闘ゲームはですねぇ、まわりの人間に勝てないんですよ私。くやしくって。なんかレベルが違うからなぁみんな。まあ、ＲＰＧが好きといっても大胆に時間が取れないんでクリアまでに半年以上かかったりして」

―リーズナブル（笑）。ＰＳはどうでしょう？

「わかんないっスね（笑）。「リッジ」はやったんですけど…ハンドルモノが苦手で、真っ直ぐ走れなくて。「ドラクエ」が来たら買いましょう」

▼プログラマーいわさきひろまさの男が熱い！

プレイステーション PlayStation プログラム Program パワーチェック Power Check



イラスト／あいざわひろし

グラフィック能力は超優れもの

PlayStation（以下ＰＳね）はグラフィックの能力が面白い。

よくも悪くもＰＳのグラフィックってのは、今までのゲームマシンの「ＢＧ（バックグラウンド）＋スプライト」という構成と全く違っていて、ＰＳの世界の中には「ポリゴン」しかない。だからＰＳでは「スプライト」はテクスチャマッピングされたポリゴンが正面を向いているに過ぎないってワケ。

そのおかげで、ＰＳではスプライトをポリゴンの間に組み込んだり、スプライトとポリゴンをまったく同様に扱うことができる。実際いろいろなゲームでこのテクニックは使われているので、すでに目にした読者も多いはず。例えば『モータートゥーン・グランプリ』の木なんかがその典型で、傾いたり、拡大したりするけれど、常にプレイヤーの目の正面にあるように見える。これって、実は不自然なんだけど、速いスピードで動いている分には分からないし、この方法なら処理速度が速いから、画面をにぎやかにするにはすごく役に立つのだ。

あと、今までのゲームマシンだったら、かなり面倒なプログラムを組まないと全然動かなかったアニメも簡単に行えるようになった。『キリーク・ザ・ブラッド』や『ツインゴッデス』のオープニング、はたまた『クライムクラッカーズ』のエンディングを見ればわかるとおり、一昔前の３倍速のビデオよりもきれいに見えるくらいの画質で再生できる。

さて、ＰＳはこういったグラフィック関係の能力もさることながら、実はＣＤ関係の制御もとてもよくできていて、今までのゲームマシンだったら、処理を止めないとできなかったような事も簡単にできる。

だから、例えば『闘神伝』のキャラクター選択後のロードで「キャラクターを選択した瞬間からロードは始まっていて、画面がフェードアウトしてNOW LOADINGと出ている時にはほとんど読み終わっている。つまり、ロードが一瞬で終わるように見える」なんていうマネが簡単にできる。また、『リッジレーサー』みたいに『ギャラクシアン』をプレイしながら、データを読ませる」なんてマネもできるわけ。

しかも、偉いのはこういったことを「それほど難しいプログラムをしなくても実現できる」ということ。正直な話として、ＰＳで単に動くプログラムを組んでゲームを作るだけなら、会社に入って研修が終わったところの新人プログラマーでも（処理落ちしてもいいなら）なんとかなるくらい楽なのだ。

というのも、ＰＳではＣっていう、これまでのゲームマシンでは処理能力の関係で使うことが難しかった言語を使うことができるうえに、ずいぶん強力なライブラリー（既製品の部品と思えばいい）をソニーが用意してくれている。そのおかげで、新人プログラマーがマニュアルを引きながら作っても、なんとかなってしまうのだ。

しかし、世の中良いことばかりではなくて、Ｃで書くってことには当然弱点もある。Ｃってやつはアセンブラ（今までのゲームマシンで使っていたメチャメチャ原始的な言語。コンピュータに分かる言葉で人間が書かないといけない）に比べると速度が遅かったり、本当にハードに密着してプログラムを作るのが面倒だったり、といった問題もある。でも、その代わり、バグは出づらいし、プログラムは何倍も楽。だから素早くテストのプログラムを組むことができるし、ダメな時の改良も簡単なのだ。

プログラミングがすっごく簡単

そして、なによりも一番ありがたいのが、この「今までに比べれば簡単にプログラムできる」こと。簡単にプログラムできるってこととハードウェアの能力とが相まって、今までのマシンのレベルのソフトを作るなら、ずっと短い時間で作れるし、同じ時間をかければ、ずっといいモノができる。つまりソフトのレベルが全体的に向上するというメリットがあるわけだね。

と…無敵に見えるＰＳだけど、むろん弱点もある。まず、その一番大きなものは、グラフィック能力を生かすためのテクスチャ（絵そのもの）を置くためのVRAMが、使っていると足りない感じがすることだ。実際、今作っているゲームもこのテクスチャを置く場所が足りなくて、四苦八苦している真っ最中（神様〜僕にテクスチャを置く場所をくださーい）。

次に、全部スプライト（ポリゴン）で構成して画面をバリバリ書き直す構成になっているから、今までの「ＢＧ＋スプライト」タイプのゲームを作るときに、ハードでＢＧを持っているマシンよりもコンピュータにかかる負荷が大きい。３Ｄゲームを作るときのメリットがそのままデメリットになって跳ね返ってくるというワケだね。

そして、最後に「普通のゲームマシンを知っている人にとってとっつきが悪いこと」。ハードの構成が今までのゲームマシンとあまりに違うので、初めて使うと異様にとっつきが悪く感じるのだ。

でも、最後の弱点は慣れれば問題はないし、BGはプログラムでだいたい解決できる範囲のことだから、なんとかなると思う。それになにより、ＰＳは発売されてまだ３カ月も経っていない生まれたてのマシン。まだまだこれから先の長いマシンなのだ。これから先出るソフトに期待していこうじゃないか！

近況
プログラムを書くよりも監督的な仕事が増えてきて悲しいです。もっともっとプログラムしたいなあ〜。

開幕戦を制したのはどっち!?

■先行馬セガサターンVS 追込馬プレイステーション！

電撃ファンの皆さん、お久しぶりです。やっとお待ちかねの第2号の発売になりましたね。電撃読者の皆さんのことですから、この2カ月あまりはどっぷりとプレイステーションでゲーム三昧の毎日だったことと思います。かくいう私も次世代機用に奮発して（かみさんには「これで年末年始の特番は大迫力で見られるからね」といって）購入したワイドビジョンでリッジレーサーにハマっていました。大きい画面に近づいてサラウンドを掛けてプレイすると、より一層実車感覚が味わえますが、かなり目にきますので良い子はマネしないようにしましょう。

さて、余談はさておき本題に入りましょう。今回は次世代機戦争とまでいわれた昨年末から今年にかけてのＴＶゲーム業界の市況と、今後の予想を裏情報を交えてお話ししましょう。

スタートでは大方の予想通りセガサターンが見事なダッシュを見せました。看板ソフトである『バーチャファイター』の仕上がりも熱狂的なファンを満足させるクオリティで、発売前から「予約さえ出来ない」程の人気となりました。発売当日はほとんどのお店が予約分の販売だけで、フリー販売をしている所はどこを探してもないという状況でした。互換機であるビクターのＶサターンも同時発売となりましたが出荷数が当初の見込みを大幅に割り込み、ブランドにこだわるオーディオマニアから「サターンなら何でもいい」という人までが殺到し、これもあっという間に完売となりました。同時に購入していくソフトはほぼ100%『バーチャファイター』。対戦用の別売パッドがあっという間に品不足となり、『バーチャスティック』は生産の遅れもあってほとんど幻のアイテムと化しました。

２回目以降の出荷では流通の混乱もあって、某スーパー系列店のように比較的順調に入荷した店と、ごく少数しか入荷しなかった店とが出来てしまい、手に入らなくて探し回っている人を混乱させました。そうこうしているうちに、「イチ・ニ・サン」のプレイステーション発売日となりました。

初日出荷からある程度の数量を用意して、初期需要をしっかりおさえる事を目標として発売に臨んだプレイステーションでしたが、結果的にはセガサターン同様に予約、入荷、品切れを繰り返すパターンとなりました。しかし小売店を含めた流通で培った販売情報のフィードバックを応用したシステムによって、慢性的な品不足ながらも順調に出荷を伸ばし、先行するセガサターンを猛追しました。

同時購入ソフトはやはり『リッジレーサー』がダントツでしたが、比率でいうと７割程度で『極上パロディウスだ！』『A.Ⅳ.』『クライムクラッカーズ』などを併せて購入する人が多かったのが対照的でした。『闘神伝』『モータートゥーン・グランプリ』などの第２弾グループ、『サイバースレッド』『スペースグリフォン』などの第３弾グループも好調で、一台あたりのソフトの購入数はプレイステーションが大きくリードしているようです。「一発長打型」VS「ヒット＆ラン型」と言えるかもしれませんね。購買層もセガサターンのゲームマニア層中心に対してプレイステーションでは低年齢層や女性層からアニメマニア層に至るまでかなり幅広いのが特徴といえるでしょう。

セガサターンとプレイステーションの主導権争いはどちらが勝ったのか、と良く聞かれますが、この原稿を書いている２月上旬の段階ではいまだにどちらも入荷しては品切れといった状況で、勝敗については何とも言えません。４月・５月に発売となる超Ａ級ソフト第２弾グループが出そろったあたりで、ある程度方向が見えてくるかも知れませんね。

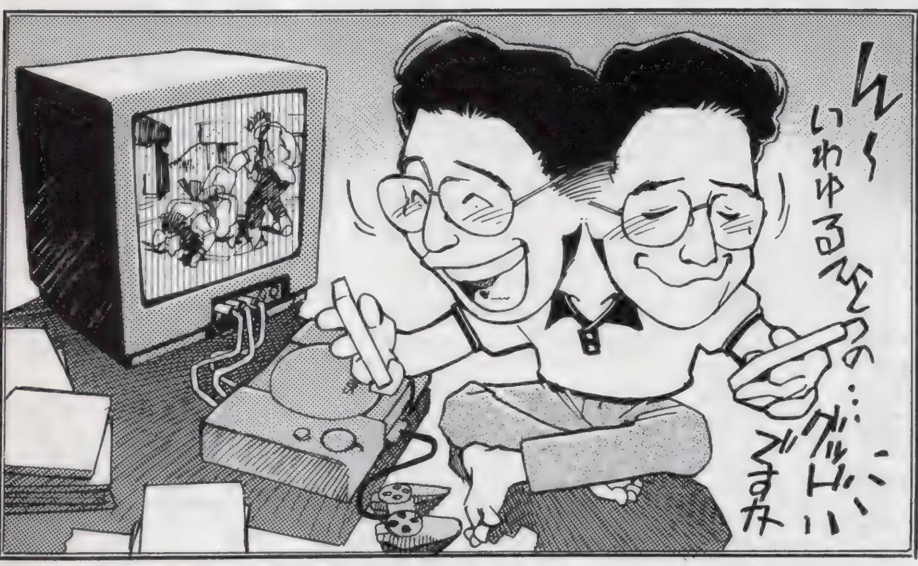
■ファミコンの夢よもう一度！ 次世代機は日本の救世主か？

ファミコン登場より十余年。破竹の快進撃を続けてきたＴＶゲーム業界ですが、一昨年あたりから翳りが見え始め、次世代機の話題が盛り上がった昨年は現行機が完全に頭打ちとなり、大変な苦戦を強いられました。また、バブル崩壊後の日本経済の停滞もあって、次世代機にはゲーム業界だけではなく家電業界、音楽や映像も含めたソフト業界からも熱い注目が集まりました。

鳴り物入りで発売となり、生産が間に合わないほどの大ヒットとなった次世代機ですが、果たして業界は潤ったのでしょうか。答えは「まだまだ」です。ハードメーカーについては、前号を読んだ人は分かりますよね。開発コストの償却なども考えるとこれからが勝負です。ソフトメーカーも同様で、低めに設定された価格に見合うほどのプレス枚数であるとは言えないでしょう。

しかし、方向としては「新しいメディアを使ったエンターテインメント」に向かって大きく動き出したことは間違いないでしょう。ビデオＣＤなどの新しいメディアも次世代機に参入してきます。いま皆さんの手元にあるのは、すでに単なるゲーム機ではないのです。さまざまな機能の拡張がまもなく次々と発表になるでしょう。これからも新しくて良質なソフトがどんどん出てきてくれそうです。頑張れプレイステーション！　セガサターン！

プロフィール
㈱ヤマギワOA・ホビー担当専門係長。流通業界を知りつくした、違いのわかるニクイ男(笑)。エライけどゲーム好き。



イラスト／菅野博士

▲流通の鬼！ かまやんが語る

PS業界大人の話

愛と希望の読者さまページ

PS プレイステーションの奴隷

買いましたか？　買いましたね？　日本中でPSのすばらしさを語りあいましょう。楽しくね。



123Pの方が一億倍やばいと思うが(笑)

奴隷のど

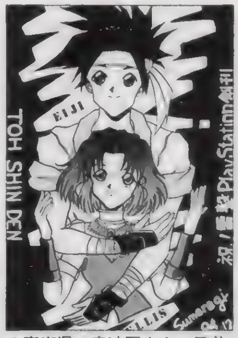
さてさて、編集部関係で個人的にPSを購入した者は約12人（内緒で買った人もいるかもしれん）。その中でも特に奴隷化が進んでいるヤツの場合、すでに所持ソフトが15本を超えるというすさまじいおバカさんぶり。単純に考えてもこの冬、PSのために貢いだ金額は10万円を超える（笑）。これぞゲームにムダに命をかける、新しもの好きゲーマーの性（サガ）。どう考えてもおバカさんなのに、誰も止めてくれる人がいないのがゲーム編集部の特徴？



▲北海道・TAさん：イカスぅ。さすが主役。切れ目がたまりません。



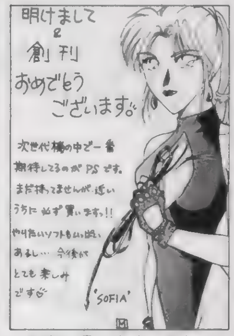
▲鳥取県・さらめんミハルさん：モアイが…モアイが妙にかっこいい（笑）。



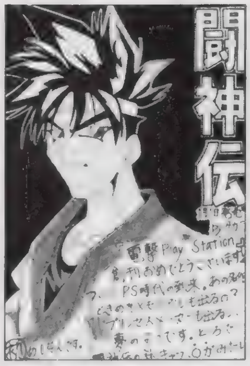
▲青森県・皇流雲さん：兄弟なノリの2人。でもあやしい関係にも見えるなぁ。



▲神奈川県・柴田絵里さん：たくさんの人が待っている作品。早く出ないかなぁ。ねえ？



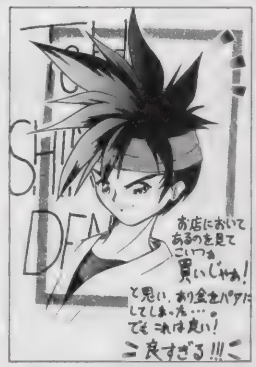
▲神奈川県・岡崎M子さん：楽しいよぉ？　PSは。こうしてまた1人、奴隷が。



◀長野県・ゲームの鉄人さん：1月1日発売ってのも、めでたかったのかなぁ？



◀埼玉県・薬局はとさん：「プリメ3」も超期待の1本ですよねぇ。スゴクなるんだろうなぁ。



◀愛媛県・玉郎さん：パァですか、パァ。編集部でもそういう人があまりに多いです。

PSに心うばわれた愛と悲しみのおバカさん

「電撃PS創刊おめでとうございます。なんかゲームがたくさん掲載されててよかったです。これからもがんばってください。P.S.（あ、プレイステーションじゃないよ）読者ページが欲しいです」山形県・木下路隆さん
―はいっ。てなわけでお望み通り読者ページできましたぁ！　創刊号ではハガキがなかったんで不可能だったんですが（当然ですね）、今回から、バッチリ始まっちゃいます。多くのPSに心奪われし勇者＝読者さまの意見をのせていきたいと思っております。



▲埼玉県・念力デミ子さん：使ってるのはモンド（2P）ってのが乙女心ですか？

「お金がないので、PSを買うかどうか迷っていたんですけど『ときメモ』の移植でつい…買ってしまいました。『リッジ』がおもしろいです」神奈川県・ヤンタさん
―(笑)「ときメリスト」の中にはそういう人がかなり多いみたいですねぇ。今回の2号でも巻頭で特集している通り、PS版「ときメモ」の制作はハードの特性をいかして、順調に開発が進んでいるみたいです。去年吹き荒れた、あの「デュオと天の声バンクも一緒に買っちゃえ」嵐のように、一大ブームを作り出すのでしょうか？　まあ、超期待な感じです。
「『闘神伝』はすごいなぁ。こんなゲームがハード発売後1カ月しかたっていないのに発売されちゃうなんて。タカラって本当はすごかったの?」山口県・みのさん
―すごいんですよ。いや、業界関係者である私（このページの担当）も知らなかったんですけど（爆）。実際、PSのソフトを開発しているプログラマーさんに聞いたら、「いくらPSのハード性能が高いからって、誰でも「闘神伝」が創れるわけじゃない」って言ってました。売れ行きも当然絶好調。1月のデータを見ると、他のハードと一緒の集計でもダントツのトップでしたから。まあ、これだけ人気が出たら「Ⅱ」もくるだろうし、今後もがんばってほしいですね。今回このコーナーを飾っているハガキを見ればわかるように、そのほとんどが『闘神伝』ネタ。ハマりまくっている光景が目に浮かぶモノなぁ（実際、編集部がそうだから）。あなたのPSも、毎日ウキャウキャ言ってませんか？
「うちのPSがなんかしらんけど止まっちゃいました。あしたはあの『闘神伝』の発売日だというのに…涙が出ます」静岡県・陸奥正樹さん
―こっ、これはキツイ。こういうのって本当に悲しいですよね。小さい頃、トマト買ってきてって母親から1万円もらって買い物に出かけ、おつりを落とした時の感



⬆香川県・時定龍也さん：これまたかっこいいエイジ。白虎の太刀ですから。

覚に似てるような気が…するのは私だけ？　似てません？　ダメですか？　PSの初期不良は、新聞でも報じられたのですが、ごくまれに起こってしまうそうです。まあ、実際動かなくなってしまっても、全国に散らばるソニーサービスセンターが迅速に修理してくれるので安心して大丈夫とのことでした。
さすが世界のソニー。

奴隷のど

上の文にあった通り、一部のPSに不良があったらしいんですが…編集部ではハッキリした確認がとれてません。まあ、新しいハード、特にパソコンなどのコンピュータの場合、バグがあるのは当たり前（そりゃない方が良いけど）。バグを完全になくすのは超難しいから、それよりもどれだけ早く修理してくれるかって方が大切なんじゃないでしょうか？　まあ、プレイしたいソフトの発売直前に壊れちゃうのは悲しすぎだけどねぇ（哀）。

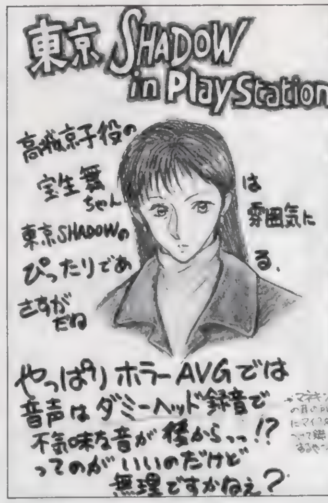
次々できるぞ！爆発的新コーナー



◀大分県・長田和久さん：そう。強いっす。しゃがみキックは天下一品です。



▲秋田県・市藤にたかさん：確かに。でも値引きがないし…その辺の意見も欲しいな。



▲福岡県・ウィズミー泉さん：かわいいよね。立体音響でもいいのでは？　期待。



◀栃木県・森斗紫狼さん：妙にHなラインが…ウシシ。PS版に寄せられる期待は尋常じゃないっ！　すんごいソフトになるのはすでに確定？



◀北海道・ねおさん：どこか少女漫画チックなエリス。でもやっぱりハイレグ。スケスケ。ウキィ！



◀東京都・れいひいさん：店頭でプレイして一秒で惚れましたか。まるで歌詞のようでいいなぁ。



◀栃木県・MACKYさん：実はこれ2枚組の右側。完成度が高いんで気づかなかったのよぉ。許してね。

コーナーを作りたい！

せっかく始まったのだから、楽しい読者ページにしたい！　そこでコーナーを作りました。

●PS日記：私はこんな風にPSとたわむれているということを証明するコーナー。「うちのPSは体が弱くて、すぐ熱出すんです」とか「毎日3Dモノばかりやっていたら乗り物酔いにも強くなった」なんていう体験談を募集します。

●PS拡張計画：PSの今後について、マジメ、またはフマジメに語り合うコーナー。いくら全体がふざけていても中には少しは良心のようなコーナーもないとね（笑）。でも一緒にフマジメなのも募集。次号の題は「PSのRPGに望むモノ」。よろしくね。

●奴隷の趣味：すでにPSの奴隷となっている読者さまの、PS以外の趣味にスポットを当てるコーナー。SFC、パソコンからアニメ、模型など何でもあり。普通の人に言ったら「オ○ク」の一言で終わってしまいそうな、はかない自慢を大募集。

これ以外にもこんなコーナーがあったらいいなぁなんてのも募集します。せっかく買ったPS（まあ買ってなくてもこのコーナー読むくらいだから興味はあるよね）、みんなでバンバン盛り上げていきましょ～！



▲長野県・HEXAさん：き、きっつー。合掌。

大予想！ PSでこんなゲームが！

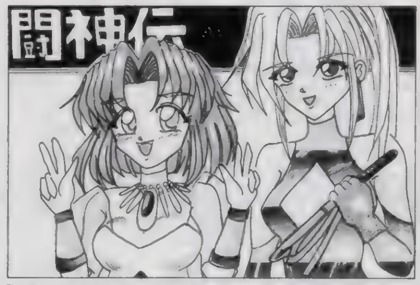
はたしてまだ発表されていないPSのソフトにはどんなモノがあるのか？　移植関係は96ページにまかせるとして、ここではオリジナル作品に迫ってみるっス。まず、誰でも予想ができて、待っているのが「大作RPG」。SFCなんかで主流の『FF』『ドラクエ』タイプがPSになるとどうなるのか？　ハード性能が高いだけに期待しちゃうよねぇ。

まあ、大作でなくてもこれだけアクセスが早いなら、今までのCDロムマシンでアクセスが遅いだけで遊ぶ気にならなかったタイプのソフトもかなり楽しめるハズ。すでにビジュアルや音のデータ（CDのゲームはこれが一番お金と時間がかかる）はあるわけだから、今後バンバン続編が発表されるんじゃないかなぁ？



奴隷のど

送られてきたアンケートを見ていると、RPGに期待する読者さまは非常に多いです。時代の最先端をいくゲームキッズもやはり人の子。部屋でごろごろしながら、いや、しないでもいいけど、『FF』でうれしくなりたいのかなぁ？　無機質なポリゴンもいいけど、日本人はやっぱり情緒がないとね。PSでも涙をダラダラ流しながらコントローラを握りしめるようなソフトが、一刻も早く登場してほしいです。すべてのゲームはここに集まるらしいし。



◀広島県・鳳雛さん：仲の良い姉妹カット。でも武器有り。ビシ。



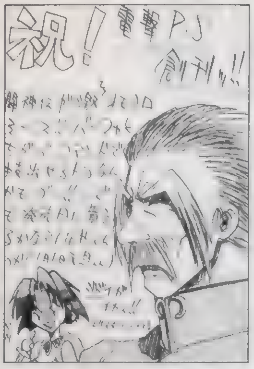
◀岡山県・吉永永吉さん：バーチャルぅ。Vol.2は掲載不可（笑）。



◀東京都・外河ガイアさん：プレタンでなく…ポリタンな…実は改名したんです。



◀愛媛県・美麗さん：ソフィアもむちむちハイレグですから。新体操…というかダンス向き。



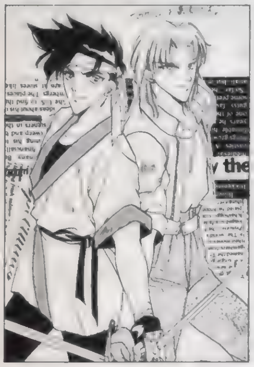
◀群馬県・チャーリー御巫さん：エリスのキラリが不気味（笑）。ジジイもいい味。



◀徳島県・草薙ぶっぺさん：これまた期待の作品。絶対歌入りだよなぁ。こりゃ買うなぁ。



◀新潟県・渡辺元気さん：サンクスありがとう、な片桐さん。PS版ではグレードアップ？



◀鹿児島県・如月あきらさん：今度は兄弟カット。ちょっと仲良すぎ。いや、意味はないけど。



▲和歌山県・人肉斬包丁さん：黒目がないです（笑）。



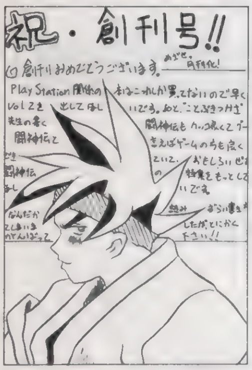
▲東京都・女神直行便さん：５歳でちゅ。でも剣付き。



◀大阪府・氷室直哉さん：はじめてトーン使ったの？　そうは見えん。うまいっスよ。



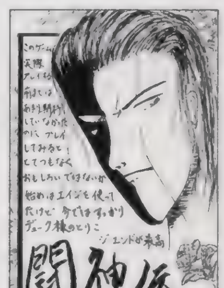
◀北海道・小林輪：こっ怖ェ～。日に日に評判の上がる「鉄拳」。はたしてPS版は？



◀栃木県・ここが違うさん：不敵なエイジ。でも2Pキャラは一部で寿司職人ってウワサも。



▲神奈川県・福マリさん：「ぱずるだま」楽しいです。



▲茨城県・やづきひさめさん：振り回す、振り回す。

求む！

あなたのハガキが命です。ＰＳに心とらわれし全国の同志たちよ！　立ち上がるときは今だ！　郵便局でハガキを買い、その熱き思いを赤いポストにぶつけるのだ！　思いに感動したポストは、赤いボディを紅蓮の炎に変え、編集部に届けることでしょう。ルルリルララ～。歴史はあなたが作る(ハズ)。

まんが／岩瀬さとみ



奴隷のど〜 コーナー向けのハガキの場合、上の住所の後にそのコーナー名も書いてね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、このＰＳの奴隷ではポイント制を採用します。イラストは５ポイント、文章は３ポイント。決算（半年から１年後くらいですな）までにたまればたまるほど、よい賞品がもらえるから乞うご期待。今ならまだ常連への道はたいして厳しくないぞ。あ、関係ないですが編集部が引っ越します。詳しくはP162を見てね。

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

1 0 1 -

東京都千代田区神田神保町
2－22－11　カンナビル

電撃PlayStation
プレイステーション
プレゼント②係 行

①特集・ときめきメモリアル（仮）
②特集・ヴァンパイア
③特集・3×3EYES
④特集・機動戦士ガンダム
⑤特集・鉄拳
⑥[illegible]SHADOW
⑦[illegible] Limited
⑧特集・[illegible]
⑨DX[illegible]EN
⑩[illegible]
⑪[illegible]
⑫A.IV.はじめて物語
⑬[illegible]ブレードα
⑭雷電プロジェクト
⑮キリーク・ザ・ブラッド
⑯新作ソフトレビューDEEPER
⑰電撃タイムアタック激走グランプリ
⑱PS[illegible]計画
⑲電撃プレイクエスチョン
⑳[illegible]データベース
㉑PS[illegible]道場
㉒電撃[illegible]
㉓[illegible]・PSの奴隷
㉔ソフトステーションPart2
㉕電撃ランキングステーション
㉖メーカーアンケート
㉗電撃NEWS STATION

〒	－	ここにはなにも 書かないでください→
住所	都道 府県	
		TEL （　　）
氏名	ふりがな 男・女	生年月日 年（西暦）19　月　日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

キリトリ線

P.98の電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】 時期または理由

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

キリトリ線

電撃PlayStation プレイステーション VOL.2 電プレ 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう!

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（98ページのプレゼントの記事を見てね）の番号とアンケートの答え、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは'95年3月20日(消印有効)です。

【1】今号の記事の中から、よかったもの3つをハガキのオモテの表の中から選んで番号で答えてください。

【2】今号の記事の中から、つまらなかったもの1つを同じ表から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。同じ表から1つ選んで答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いましたか。

①最高　②よい　③ふつう　④よくない　⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①高い　②ふつう　③安い

【6】本誌以外に購入したプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信　③プレイステーションマガジン
②ザ・プレイステーション　④ＨＹＰＥＲプレイステーション

【7】本誌以外によく読むゲーム雑誌の番号を5つまで書いてください。

①電撃ＰＣエンジン　②電撃王　③覇王
④ゲーム・オン!　⑤週刊ファミコン通信　⑥月刊ファミコン通信
⑦必本スーパー!　⑧ブイジャンプ　⑨ゲームウォーカー
⑩ＰＣエンジンＦＡＮ　⑪電撃スーパーファミコン　⑫ログイン
⑬コンプティーク　⑭ファミリーコンピュータマガジン　⑮３ＤＯマガジン
⑯ゲーメスト　⑰その他

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている　②近く買う予定　③検討中
④まだいらない　⑤わからない

【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機を下から選んでいくつでも書いてください。

①セガサターン　②３ＤＯ　③ＰＣ-ＦＸ　④スーパーファミコン
⑤ＰＣエンジン　⑥メガドライブ　⑦メガＣＤ　⑧ネオジオ
⑨ネオジオＣＤ　⑩その他

【10】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフトを7ページのソフトスケジュールから選んでその番号3つを書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【13】電撃プレイステーションVol.2への感想、Vol.3に期待することがあれば書いてください。

創刊号プレゼント当選者発表

グッズ

赤井孝美画集「陽気な娘さん」
久能慎也（北海道)、笠原博司（長崎県)、高井啓嗣（静岡県)

『雷電ＤＸ』ポスター
村田貴之（兵庫県)、宇田津知春（宮崎県)、松本聡（熊本県)、光永浩司（東京都)、吉田寿真（和歌山県)、井上智之（福岡県)、西城泰裕（京都府)、折坂信春（大阪府)、野口大輝（静岡県)、坂上慎也（宮城県)

『宝魔ハンターライム』ポスター
井上尚貴（奈良県)、岩見和典（栃木県)、柴田真（宮城県)、大同佐紀彦（福井県)、吉川大輔（広島県)、岸田和大（北海道)、佐々木聖志（埼玉県)、樋口智尚（福岡県)、髙橋潤一郎（宮城県)、白井優（愛知県)

アートディンク・カレンダー
渡辺勉（埼玉県)、鈴木明（秋田県)、里見和広（千葉県)、笹倉賢一（山口県)、樋口大介（三重県)

タイムワーナー・テレカ
田中憲雄（岐阜県)、河本倫明（愛知県)、海老名敏行（大阪府)、川口典彦（静岡県)、坂本円（北海道)

『女神転生』テレカ
東海林英智（東京都)、森下浩司（熊本県)、加藤久智（千葉県)、堀田剛（埼玉県)、丸地基支（愛知県)

『ゼロヨンチャンプRR』テレカ
金敷紀行（栃木)、森崎一雄（兵庫県)、岡本芳宜（京都府)

『パチスロ必勝法2』テレカ
吉田拓也（北海道)、清水目順一（神奈川県)、芦沢邦明（東京都)、森田光正（福岡県)、九鬼正法（和歌山県)、橋本祐介（京都府)、篠原克己（栃木県)、鹿妻秀行（東京都)、服部秀行（愛知県)、山本真治（大阪府)

『パチスロハンター』サイン色紙
佐藤順夫（東京都)、松岡徹（長野県)

『ツインゴッデス』GM CD
土田一志（愛知県)、奥村隆志（大阪府)、岡安啓（岐阜県)

日本クリエイト特製マウスパッド
中村秀一（千葉県)、矢口悠哉（山形県)、山本隆史（愛知県)、金泉則克（東京都)、佐久間裕司（埼玉県)、霜越智行（静岡県)、唐沢勇治（長野県)、小山隆史（岩手県)、塩沢智之（神奈川県)、三浦圭介（東京都)

『ザ・プロ野球SUPER』腕時計
木野本達樹（広島県)、増田和美（長野県)、李相而（京都府)

※ＰＳ特製ビデオは賞品の発送をもって発表に代えさせていただきます。

1995 WINTER — SPRING

電撃Soft Station PART2

雪が溶けて地面が顔を覗かせるように、ジワジワと新しいラインナップがそろいつつあるプレイステーションのソフト群。今回も大量に紹介しちゃうから、注目のソフトがあったらチェックしてね！　中にはすでに人気を集めているモノもあるらしいぞ。

VictoryZone
ヴィクトリーゾーン

●ジャンル／ETC●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／春予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック！

けっこうパチンコものは好きで、何気なくプレイしちゃうんだけど、このゲームは臨場感がスゴイ！　何がスゴイかっていうと、BGM、実際にパチンコ店から流れてくる有線を聞いているような錯覚を覚えてしまうからね。あと球を追尾するアングルが個人的に好きだなぁ。（IZUNA）

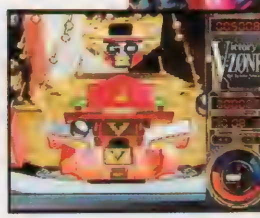
実際にパチンコ店にいるような感覚だ!!

超リアルなパチンコゲームが、ＰＳで登場するぞ。台の種類の多さなどは言うまでもないが、注目すべき点はバネの強弱とストロークを調整できることだ。強めで少しずつ打ったり、弱めで大量に打ったりもできるのは魅力。この特長はセブン台で効果を発揮しそうだ。また、音楽ＣＤのＢＧＭや、店員のアナウンスまで聞こえてくるから、臨場感はバッチリだ！





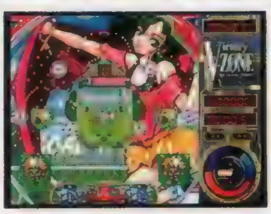
▶こんな視点でプレイすることもできちゃう遊び心だね



◀Ｖゾーンにズームアップさあ、どんどん球を放り込め！打ち止めまであと少し!!

パチンコ台も豊富！　釘を見て選ぼう！

一発台、権利台、セブン台から羽根モノまで、ありとあらゆる機種がこのゲームには詰まっている。またズーム機能で、釘の並び方を３Ｄで見ることができるのも楽しい。普段は勝負がかかっているから真剣に見る釘も、こういう見方なら遊び感覚でできるしね。



ギャルの台……じゃなくて、ゴールキックがカッコイイ羽根ものだ



画面下のバニーがカワイイ。キミならこの台、どうやってせめる?



けっこうシビアな台だ……と思ってるうちにフィーバーしちゃった!?

さまざまな視点でプレイ

台全体が見れる位置で固定しておいて、フィーバーしたらズームアップでＶゾーンのあたりを見る……なんてことも簡単にできちゃう。基本は天釘の部分に視点を固定させておくことかな？　また、打った球を視点が追尾していく機能も付いているから、球の動きを研究するうえで大いに役立つはずだ。台をボタンで回転・拡大縮小することもできるぞ！

ほほう、こんなかんじで、ここを通って球が落ちていくのか。なるほど、研究になります。



メタルジャケット

●ジャンル／バトルシミュレータ●メーカー／ポニーキャニオン
●発売日／4月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／対戦ケーブル、メモリーカード●多人数プレイ／可(2人:対戦ケーブル使用時)

ここが違う PS POWERチェック!

待ってました！ こーゆーの待ってたんですよ。コックピット視点でポリゴンの敵ロボットと対戦なんてのは、PSのポリゴン能力あってこそ！ 戦場の設定も充実してて、特に夜間戦が超燃える!! ほかにもビルの上から飛び降りたり、森の中を移動している時にポリゴンの地形がグリグリ動くのなんかは、某バト○テックをほうふつさせるものがあってナイス。こんなのが家で遊べるんだから つくづくPSってすごいよなぁ。 (ちょろ)

プレイステーションならではのロボットバトルシミュレータ!

この『メタルジャケット』は、近未来の地球を舞台にしたロボット兵器同士の戦いを、PSの能力をフルに発揮して再現したゲームなのだ。

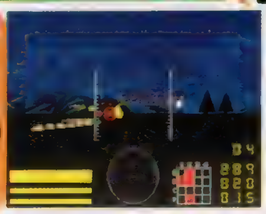
フィールド上には、一度に最大8体のロボットが戦闘に参加、設定次第で1対1の真剣勝負やチーム同士の対戦、バトルロイヤルもできる。

また、戦う舞台は6種類の地形から選択可能、さらに時間帯や地雷の設置など、多彩な環境でのバトルを体験することができるのだ。



多人数プレイOK!

▶いち早く通信ケーブルに対応、コックピット視点からの対戦が可能だ。



迫力の夜間戦!

◀暗闇に銃弾の閃光が疾り、地面が弾ける！ 敵が見えない緊張感が良い。



3D空間を舞台に展開する実戦感覚のリアル・バトル!

ポリゴンによるバトル空間はリアルそのもの。ビルや樹木などはもちろん、太陽までも表示されている。そのため、建物から飛び降りて奇襲をかけたり、光を背にして目眩ましをかけるなどの戦略がとれるのだ。さらに、連係プレーができるようになれば、1対多数やコンピュータとのチーム戦も怖くはないぞ！



▶ビルなどの屋上から、のこのこ歩いてきた敵に向かって急降下！ ひるんだスキに攻撃してやれ！



▶森などの障害物が多い場所では、自分に有利な地形を確保して、相手があせって出てくるのを待とう。

最大8体まで参戦可能!



◀これはチームを分けるときの画面。メタルジャケットのパイロットは、みな覚悟を秘めた鋼鉄のナイスガイ達だ（女性含む）。



◀頭上を取られたら、ボーッとしているヒマはない。こちらもジャンプして敵を迎え撃つのだ。



◀膠着した状況を打破する最後の手段。障害物の影からいきなり出てきて、ヤツの度胆を抜いてやれ！

仮想世界(バーチャワールド)を駆けるのは、鋼鉄(はがね)をまといし8機の獣たち!

　時代は宇宙世紀0042年。地球連邦政府の横暴に対して宣戦を布告したスペースコロニー国家同盟軍クオッティードは、地球連邦政府軍ブレックアフューの本部基地へ降下作戦を開始、地球上で交戦状態に入った。
　この戦争の主役となるのが、ロボット兵器メタルジャケットだ。ゲームに登場するメタルジャケットは、武装と装甲のバランスや移動能力などに様々な特徴を持った8種類。さらに、前進、後退、旋回の速度をプレイヤーが自由に設定できるのだ。もちろん、ボディカラーも自由に設定可能。状況に合わせて迷彩の効果を狙うのもよし、これと決めた色で駆け抜けるのもよし、キミだけのメタルジャケットで戦いを制覇せよ！

アルフォン



◀移動力が低いほかは、攻守ともに平均的な性能の機体

リムズアット



◀移動力と装甲を犠牲にしてジャンプ力を追及した機体。

ギャブラ



◀ジャンプ力は小さいが、移動力、装甲はなかなかの機体。

ギルガギーナ



◀全体的に高性能な機体。どこかで見たような……？

ソルソリア



◀この機体もジャンプ力重視。リムズアットよりも重武装。

クォン



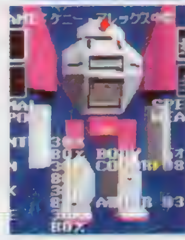
◀ジャンプ力を犠牲にして移動力、装甲、武装を重視した機体。

ブリッツ



◀移動系の能力よりも、装甲と武装が強化された機体。

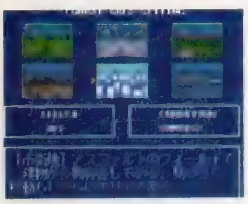
バオ



◀全てのパラメータに高いポテンシャルをもった機体。

多彩な設定(セッティング)ができる戦闘環境(コンバットエリア)が戦いを加速する!!

　地球上の様々な場所で起こる戦闘は、常に同じ環境とは限らない。このゲームでは、戦闘エリア上の時間や地形はもちろん、霧や地雷などの効果も自由に設定できる。環境に適応するのが勝利のカギだ。



◀セッティング次第では戦闘の結果が思いもよらないものになる可能性も。

シナリオもあるでよ

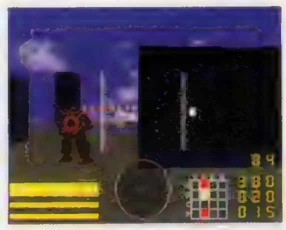


▲「メタルジャケット」は対戦だけでなく、特定のミッションクリアを目的としたシナリオモードを遊ぶこともできる。

①時間設定

　戦闘エリアの時間帯を設定する。クリアーな視界の昼間や、真っ暗になる夜間のほかに、日の出前と夕方の4種類が設定可能。

日の出前



▲全体的に青みがかった景色になるので、青い機体が見失いやすくなる。

夕方

▼こちらは景色が黄色っぽく変化する。全体的に判別しにくくなるのだ。



②フィールド設定

　戦闘を行なう地形を6種類から選択する。移動タイプによって地形の有利、不利が存在するぞ。

軍事基地



▲地面が舗装されている上に視界が開けているので、戦いやすい。

市街地

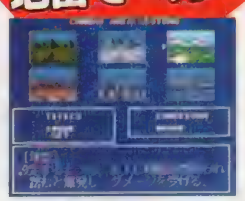
▼地面は舗装されているが、建物が多く視界が悪いので戦いにくい。

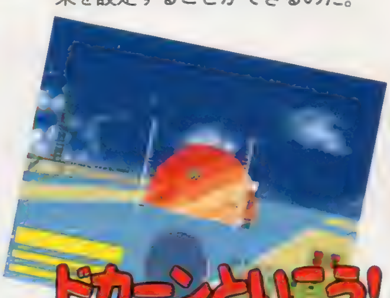


③各種エフェクト

　極端に視界が悪くなる「霧」や、大ダメージの「地雷」など、様々な効果を設定することができるのだ。

地雷で一発…





ドカーンといこう!

▲▶発見が困難な上に、踏んだらもう終りだ。緊張感最高。

ジグソーワールド

●ジャンル／ジグソーパズル●メーカー／日本一ソフトウェア
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード（あると便利）、マウス●多人数プレイ／可（2人）

ここが違う PS POWERチェック！
PSのソフトでは「こんな所が目を引くでしょ、スゴイ」ってノリのものが多いなかで、このゲームは（いい意味で）「目を引かないでしょ、スゴイ」って思う。ゲームがジグソーパズルを題材にしているので、システムは子供にだって馴染みがあるハズ。そんな馴染みある遊びをゲームマシンが作り出した世界の中で"まったく違和感なく遊べる"。これってPSのパワーがあるからこそ可能になったことなのではないかなー。（JOH）

手軽に遊べて、すぐにハマっちゃうパズルゲーム

メルヘンチックで、手軽に遊べるのにスンナリとハマれちゃうパズルゲームが発売になったよ。このソフトは見ての通りジグソーパズルを題材にしたゲームなのだけれども、対戦プレイが可能だったり、便利なアイテムが用意されていたりと、ゲームマシンならではの要素もシッカリ作りこまれている。ゲームの難易度も、細かいルール設定を含めて、かなり幅広く調整できるので、小さな子供からリッパな大人まで、十分に遊べる内容なのもうれしいのだ。これを読んでいるお父さん、お母さん、子供へのプレゼントにいかがですか？



◀タイトル画面からもメルヘンチックな雰囲気がにじみ出ているね。誰でも楽しめるソフトだ。

遊び方はとってもカンタン

操作方法も、マニュアルを読まなくてもすぐに遊べる手軽さ。ピースを選び、必要に応じて回転させて、ピッタリ合うところを探していく。ジグソーパズルの楽しさをそのまま持ち込んであるので、このおもしろさは保証つきだね。しかも、ピースに化けているタヌキ君がランダムで登場したりする奇抜さも手伝って、単純なのに飽きさせない。ちなみに、嫌な場合は出現させない設定にしておけばOKだぞ。ジックリと考えて、一つの絵を完成させる喜び、これはほかのゲームにない楽しさだ。



◀ピースを回転させよう。



◀さーてどこに合うかな？



◀うまくピースが合わさって少しずつ絵を完成に近づける楽しみは、なかなか魅力的。



◀間違えると少しの間硬直する。


◀タヌキがピースに化けて…。

ピース数も自由に選べるぞ

ジグソーパズルの難易度のバロメーターになるピース数は3種類から選択できる。すごく簡単で手軽な24ピースから、手応え十分脳ミソ蒸発の150ピースまで選べるぞ。



▶これなら簡単。お子様でも大丈夫です。
◀ここまでくると、大人でも手応え十分の内容だぞ。

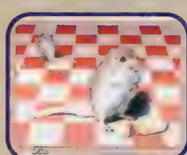
見事にクリアすると…

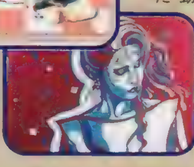
クリアをすると、ほめ言葉をもらったあとに、プレイ内容を採点してもらえる。時間や正解率など詳細なので、自分の腕前が一目瞭然になる。


▲完成するとほめてくれる。
◀個人の成績が表示される。

これはもう立派なアートだ

パズル用に用意されている絵は、ナント100種類以上もある。大自然を映した写真から、美少女アニメものの絵や、ギャグタッチの絵など、趣向も色々とそろっているのだ。ただ絵を見ているだけでも楽しめてしまうなんて、驚きだよね。


◀カワイイ動物の写真もたくさんある。


▶う〜ん、これも芸術した絵だな〜。

▼このまま部屋に飾っておきたいくらいのクオリティと味を持った絵画がいっぱいだ。



◀アニメ系の絵も用意されているぞ。


▶見ているだけで心がなごむようだね。

プレイスタイルも多彩—これなら飽きないぞ

同じジグソーパズルを遊ぶにしても、このゲームでは様々な楽しみ方が用意されている。本来のジグソーパズルのように１人で黙々と遊んだり、２人で一つの絵を作っていくのも十分におもしろいけれども、たまには友達を誘って２人対戦プレイもやってみよう。かわいいクセに何をしでかすか分からないアイテムキャラも満載で、盛り上がること間違いなしだぞ。さっそくその内容を見ていくことにしよう。



どれを選ぶ？

◀プレイしたい好きなモードを選択しよう。

ふつうにジグソー



▶好きな絵柄でゲームを遊べるぞ。

一つの絵を作り上げていくモード。１人でもちゃんと楽しめるけれど、２人同時プレイも可能なのだ。２人プレイは、一見すると協力して１枚の絵を作りあげているようで、実は完成すると“正解を見つけたピース数”などで採点されて、成績が発表されるのだ。

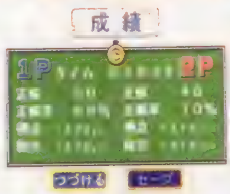


◀じっくりとプレイするか、短時間クリアを目指すかは自由だ。

２人対戦プレイもできちゃうヨ



◀２人でそれぞれ、ピースを合わせていって…。



◀終わると成績が発表され、勝敗が決まるのだ。

対戦ジグソー

２人別々のフィールドでそれぞれのパズル完成を目指すモードで、速く完成させた方が勝ちになる。ゲームが進むにつれて、色々なアイテムが使えるようになるので、チャンスを見計らって使ってみよう！　お助けキャラから、相手の妨害をするお邪魔キャラなどたくさん用意されていて、盛り上がること間違いなしなのだ。



▼先にパズルを完成させた方が勝ちになるのだ。



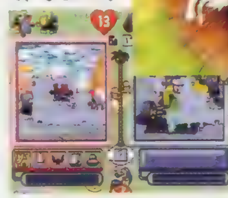
▲ゲーム中は意外と相手の動きは、目に入っていないのものだ。

ジグソーの国のアリス

“対戦ジグソー”のルールでＣＯＭ対決を楽しむモードで、勝ち進むにつれてアドベンチャーシーンのストーリーが進展する。ＣＯＭの強さも、もちろん自由に選べるようになっているぞ。“対戦ジグソー”で強くなりたい人の練習モードとしても価値があるぞ。

▼ルールは“対戦ジグソー”の相手がＣＯＭになっただけなので、なじめる。





▲ある日、アリスは不思議な世界へと迷い込んでしまうのだ。

対戦プレイではアイテムを使いこなそう

“対戦ジグソー”や“ジグソー国のアリス”で登場するアイテムは、どれも楽しいキャラばかり。効果はもちろん、そのユーモラスな動きも見逃さないようにしようね。今回はそのアイテム・キャラの中でも、特にユーモラスなものを選んで紹介しちゃうおう。

いぬ

一番手頃なアイテム・キャラで、ピースを置こうとするとトコトコと歩いてきて、そのピースのおさまる場所を教えてくれる、アリガタ〜イお助けキャラなのだ。



▶一番手頃なアイテムなのだ。

ねこ

一番代表的なお邪魔キャラ。相手のフィールドに進入して完成したピースを一つずつ蹴飛ばして、こわしてしまうのだ。



◀このように登場して…。



▶相手のピースを蹴飛ばす。

逆方向

結構キツいお邪魔アイテム。これを使うと、相手は方向キーの反応が逆になってマトモにプレイできなくなる。まあ、パッドの持ち方を工夫するとか打開策はあるけどね。



◀これを使われるとパニック。

イカ

スミをピューと吐いて、これから合わせようとするピースをことごとく真っ黒にしてしまう。地味なようで、意外と厄介なお邪魔キャラなのだ。



▶ピースを真っ黒にしてしまうぞ。

絵描き

バックにサーッとこれから完成させる絵を描いてくれる。当然、ピースを合わせる作業がラクになるのだ。

▼こんなふうに登場して…。　▼完成前の絵を描いてくれるぞ。



鏡

ちょっとタイプが珍しい防御系のアイテム。これを使うと、相手がお邪魔アイテムを使った場合に、その効果をソックリそのまま相手に返してしまうという効果がある。



◀アイテム効果を跳ね返すのだ。

宇宙生物フロポン君P！

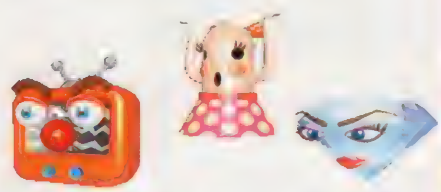
●ジャンル／対戦パズル●メーカー／アスミック
●発売日／3月31日予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック！

最初はとまどったりもするけど、慣れるとミョ～にハマってしまう。ビックフロポンを作ってのプレイが楽しくて、つい時間を忘れてしまうほど。CGで描かれた背景やキャラが、今までのパズルとは一味違う雰囲気をかもしだしていてグッド！敵として登場するのは「メガダす!!」のキャラだ。テレビーン君やハニ代ちゃんも活躍するぞ。攻撃をしかけたり、逆にやられたりするときのキャラのリアクションもかわいい。（PON）

キミョーな宇宙生物がPSになぐり込み!!

奇妙でかわいい宇宙生物が降ってくる落ちモノ対戦パズル。カルトな人気を集めた３ＤＯ版の移植だ。落ちてくる５種類のタマゴを同じ種類で４個そろえて消す、おなじみのルール。だがタマゴを正方形に組むと、いろんな特殊効果を持つビックフロポンという成体になるぞ。このビックフロポンを使っての攻撃がいっそう白熱したバトルを呼ぶのだ。敵キャラが登場するＣＯＭ対戦と、友達といっしょに熱くなれる２Ｐ対戦の２つのモードで遊べるよ。



敵キャラもキミョーだ!!

『フロポン君』はこんなゲーム

画面の上から３個１組で落ちてくるタマゴを同種で４個以上つなげて消していく。タマゴ４個を正方形に組めばビックフロポンに成長だ。これを消すことでさまざまな攻撃ができるぞ。また２連鎖以上すると、縦横１列を一気に消せるバクポンが出現。



▲こんなふうに、ビックフロポンを作ったりして戦える、不思議なパズルゲームなのだ。

これがメインキャラ





ビビックフロポン登場!!

PSならではの新システムが追加

３ＤＯ版にあったオマケゲームは残念ながらなくなってしまったものの、ＰＳ版では『フロポン君』自体に力を注いでいる。１人プレイはCOM対戦という形でパワーアップし、ユニークな敵キャラとバトル。モードによって違っていたビックフロポンの効果もシンプルに統一された。また、ビックフロポンをさらに４個正方形に組むと、ビビックフロポンという巨大な生物ができるらしい。どんな攻撃ができるのだろうか？

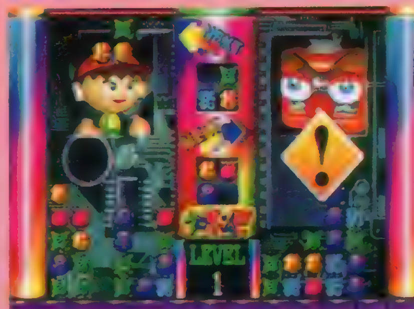
ビックフロポンを使って効果的に戦え！

同じ種類のタマゴを並べて消すだけでは相手にダメージを与えることはできない。対戦するならビックフロポンを使ってガンガン攻撃だ！　作れるビックフロポンは５種類。それぞれの特殊効果を把握して、うまく活用しよう。また、２連鎖消し以上で出現するバクポンも有効に使いたい。これは爆発させると縦横１列のタマゴをすべて消してくれる便利アイテムだ。ビックフロポンを作りつつ、連鎖を起こして消していけば、有利なゲーム展開ができるぞ。



◀相手がビックフロポンを作ったら、こちらも何かを作っておかないと痛い目に会うぞ。

ビックフロポン



▲「！」のマークはビックフロポンを消した印。マークで効果を覚えておくと、対戦時に有利かもね。

ゲームタイトルにもなっているキャラで、相手にメダパンを１つ降らせる。これを作って攻撃していくのが理想といえよう。特にＣＯＭ対戦では、フロポンを使えるかどうかで勝敗が分かれるぞ。どんどん作って、ガンガンたたき込め！

ビックイソピン

イソギンチャクのような姿をしたイソピンは、自分のタマゴを１段消して、それを相手に降らせるというオイシイ攻撃をしてくれる。相手にダメージを与えながら、しかも自分も得をする一石二鳥な攻撃は、逆転したいときなどに効果的。

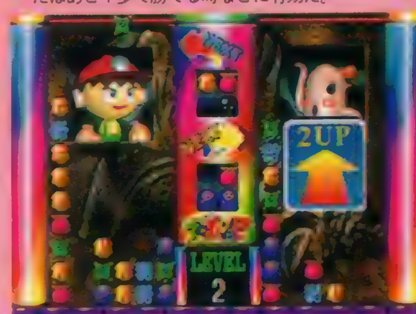


▲ちょっとピンチなときはイソピンで下１列を消してしまおう。よけいなタマゴの処分にもどうぞ。

ビックニコペン

相手のフィールドのタマゴを２段上げる効果のニコペン。落ちてくるタマゴによっては作るのがちょっと難しいけど、相手にかなりのダメージを与えられるぞ。待ったりせず、作ったら即攻撃をしかけよう。どんなときにも有効な強力キャラだ。

▼これは完全に攻撃型。自分に余裕があるとき、またはあと１歩で勝てる時などに有効だ。



ビックメダパン



▲せっかく消しても自分に降ってくるなんてガッカリです。でも消さないと自滅の恐れもあるしね。

横１列分のタマゴが自分に落ちてくる。うっかり作ってしまうと自爆することになりかねない、いわゆるお邪魔キャラ。できてしまったら早々に消してしまおう。でも、たまに落ちてきたタマゴで連鎖ができたなんてラッキーなこともあるぞ。

ビックネコプン

▼バクポンも作れないようなピンチにはこれ。一気に下２列が消えるのはありがたいよね。



自分のフィールドの下２段を消してくれる、かわいくもありがたいキャラだ。タマゴが上段にまで積み上がってしまったときなど、とっても役に立つ。余裕のある最初の内に作って、ピンチのときに備えてストックしておきたいもの。

上海 万里の長城

●ジャンル／PZG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／3月17日予定●価格／¥4,800(予定)
●対応周辺機器／マウス、メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

とにかく1本で4種類のパズルが楽しめるのが魅力的。パズル好きな人には絶対オススメ！新しく加わったゲームもあるから、今までに「上海」で遊んだことのある人でも十分に楽しめる作りになっているぞ。牌を取ったときのアニメーションがキレイだし、背景を好きなように変えられるのもグッド。あと、2人協力プレイも楽しい。1本持っていれば、長く遊べるお買い得ゲームだ。個人的には対戦できるが「青島」がイイ！(PON)

あの『上海』がパワーアップして帰ってきた!!

パソコン版を始め、さまざまな機種で親しまれている人気の定番パズル『上海』。その最新作がＰＳで登場する。基本ルールは、山積みされた麻雀牌から同じ絵柄をペアで取り除いていく、という簡単なもの。シンプルだが、やり始めると止まらない奥の深いゲームだ。

ＰＳ版では、おなじみの「クラッシック上海」の他に、アーケードでヒットした「青島」、さらに「北京」「グレートウォール」が新たに加わった。１本でなんと４種類のパズルが遊べてしまうのだ。もちろん２人同時プレイも可能だから、家族や友達といっしょに楽しめちゃうぞ。設定も豊富で、取れる牌を教えてくれるヘルプ、打ち間違いをやり直せるバックなどの親切な機能もついている。

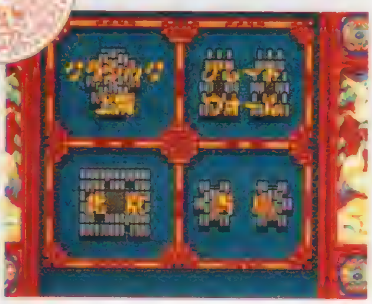
また、マウスに対応していて、マウスとマウスパッドのついたお買い得セット(¥6,800)が、初回限定版として同時発売されるぞ。



◀こんなふうに、いろいろと好みにあわせて設定が可能だ。

2つのモードで遊べる

アーケードモード



▲この４つの中から好きなゲームを選んでプレイできる。どれにする？

４つのパズルが選べるのが、このモード。「青島」以外は、万里の長城を舞台とした面クリア型になっていて、先に進むほど難度も上がっていくのだ。ステージクリアする度に表示される美しいグラフィックも楽しみの１つ。

ノーマルモード

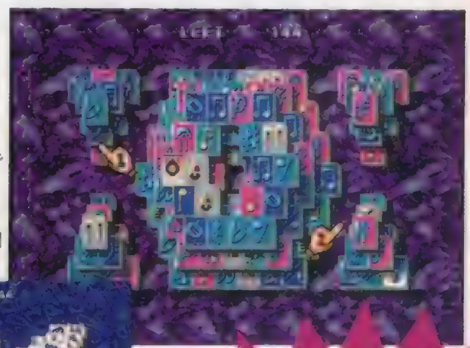


▲これは牌の柄を星座に変更してみたところ。メルヘンチックな気分でプレイできそう。

こちらは通常の「上海」がプレイできる。各種設定で、背景の色や牌、カーソルのデザインなどを変更することが可能だ。さらに、制限時間を変えることもできる。好みに応じていろいろな『上海』を楽しもう。

2人協力プレイも健在

対戦する「青島」以外は、どのパズルでも楽しい２人協力プレイができる。オリジナルモードでは、ゲーム中でもプレイヤー数の変更ができるので、途中参加もＯＫだ。また、アーケードモードなら、協力プレイが威力を発揮するぞ。行き詰まってしまう時も、どんどん難しくなるステージも、２人の頭脳をもってすれば、きっとクリアできるはず。力を合わせて挑戦していこう。



▶牌を楽器柄に変えると、効果音も変わるし気分まで違ってくるぞ。

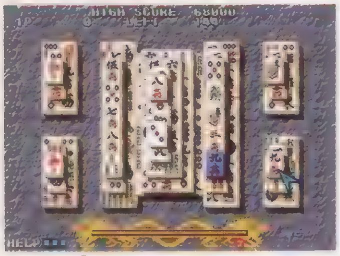


▼青が１Ｐ、赤が２Ｐ。２人の息を合わせれば、時間も半分で済むね。

愛と友情のタッグプレイでクリア!!

4種類の『上海』が登場するぞ!!

クラシック上海

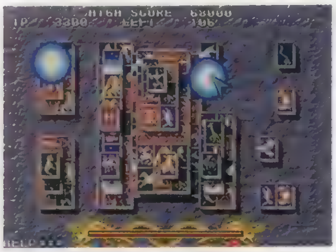


▲やはり「クラシック」というからには、こんな風情で楽しむべきでしょうか。

オーソドックスな面クリア型の「上海」だ。普通の「上海」と同じルールだが、時間制限がついているぞ。しかも、ヘルプとバック機能は3回ずつしか使えないから、ちょっと難しいかも。初心者はオリジナルモードで腕を磨いてからチャレンジしてみよう。



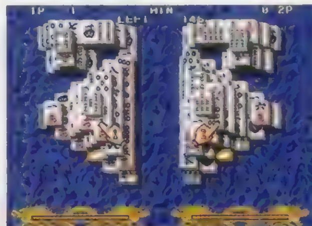
▲だいぶ下が見えてきたぞ。あと少しでクリアだ。制限時間に気をつけよう。



▲これが牌を消したときのアニメーション。牌によっていろいろと変わるぞ。

青島(チンクオ)

「上海」の対戦版。自分の山の中に1つだけある黄金牌を、制限時間内に相手より先に取った方が勝ちだ。この黄金牌は1番下に隠されていることが多いので、「上海」の要領で山を崩していこう。また、相手の山から牌を取ることもできるので、牌の奪い合いなんてことにもなるかもしれないぞ。頭を使って、スピードで勝負だ。



▲下のほうに見えている黄金牌。あれを目指して掘り進んでいけ！



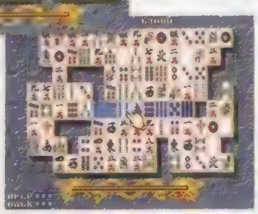
▶平均的に山を崩していくよりも、黄金牌の周りだけを崩していったほうが早いぞ。これは2P側があと1手で黄金牌が取れる状態。リーチってとこです。

北京(ペイジン)

牌をスライドさせ、同じ牌どうしを隣接させて消していく。あの15パズルのような感じで牌を取っていくのだ。スライドは縦横自由にでき、範囲も牌ひとつ分から端の方まで詰められる。もちろん通常ルールも使えるので、この2つをうまく併用すれば、早くクリアできるぞ。

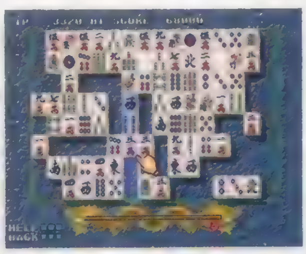


▶横だけじゃなく、縦にだってずらせる。片っ端からずらそう。



▲通常のルールで牌を取ることも可能なのだ。

▶ググッと1列をずらして、同じ牌を隣接させれば消すことができる。よく見て考えよう。





▶面が進むとこんなお邪魔牌が出てくる。手詰まりにならないようにね。

グレートウォール

ルールは通常の「上海」と変わらないが、牌が縦に積んであって、下の牌を消すと、上に乗っている牌が落ちてくるのだ。よく考えて取っていかないと、牌がどんどん崩れていってしまって、大変なことになってしまう。落ちものゲームの感覚が味わえる、一味違った「上海」で、ハマることうけあい。



▲取る順番に気をつけないと、今取れる牌が取れなくなってしまうから注意。



▶うかつに取って牌を落とすと、「余計なことするな！」って怒られるかもね。

BOUNTY ARMS
バウンティーアームス

●ジャンル／アクション●メーカー／データウエスト
●発売日／4月予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

賞金稼ぎが大暴れするといえば、マッチョなキャラをイメージするが、実際には女の子2人がムチを振り回している。そのあたりのギャップがゲームの面白さを引き出しているのだ。

また、キャラクターたちの動きがユニークなのも「バウンティーアームス」の特徴。中でも主人公の使うムチは、曲線的な動きで独特の動きを表現している。他のアクションゲームにはない、クネクネ感を味わうことができるぞ。（小林先生）

賞金稼ぎの美女2人が大暴れ

データウェストのPS第一弾ソフトとなる縦スクロールアクション。シリアスな演出の中にユニークな雰囲気が漂い、オリジナリティーあふれるゲームになっている。

主人公の美女2人、クリスとレイは〝協会〟に属する駆け出しのバウンティー(賞金稼ぎ)。依頼されれば、報酬のためには、どんなに危険な所へも向かっていく。そんな2人に突然の依頼が舞い込む。なんでも生体兵器の開発者が、自分の作った兵器を使って反乱を起こしたというのだ。反乱の鎮圧を依頼された2人は、目標の星へと向かう。そして、クリスとレイの戦いが始まるのだった。



◀イメージイラスト。この2人が主人公のクリスとレイだ。

▼クリスとレイの好きな方を選びプレイできる。2人同時プレイも可。



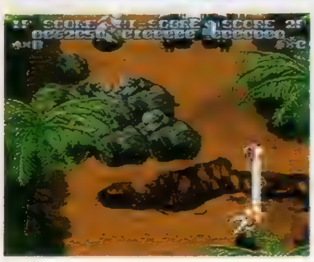
豊富なアイテムで多彩なパワーアップ

レリックアーム



攻撃

◀レリックアームを叩きつけて敵を破壊する。頼りになる武器だ。

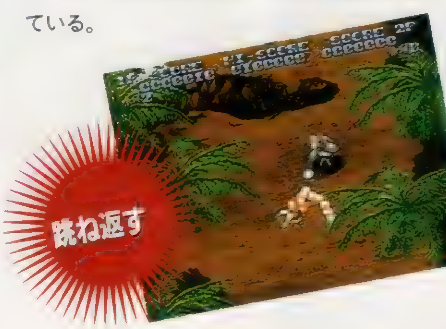


つかまる

◀ムチを巻き付ければ、川や谷といった障害物を越えて進むことができる。

クリスとレイが使用するのは、レリックアームと呼ばれるムチのような武器。このムチを振り回して、敵キャラクターを破壊したり、敵弾を跳ね返したりする。

また、エネルギーをためることによって回転攻撃を行ったり、岩を叩き飛ばして敵に当てるといったアクションも可能だ。他にも、ステージに点在するビットと呼ばれる球体にムチを巻き付け、主人公の体を引っ張り上げたり、各種スイッチを作動させるなど多彩な機能が備わっている。

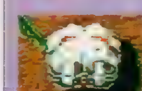


跳ね返す

アイテムは超強力!!

▶ゲーム中に敵の建造物を破壊するとアイテムが出てくる。そのアイテムを取ることによって、主人公は攻撃や防御におけるパワーをアップさせていく





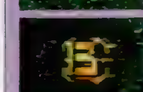
◀この建造物を破壊するとアイテムが登場する。下の3種類の他にも主人公のストックが増加するアイテムがある。



◀レリックアームの長さと攻撃力がアップする。必殺技である回転攻撃のパワーもアップする。



◀このアイテムは、いわゆるスピードアップだ。場所によっては速すぎるとかえってプレイしにくいので注意。



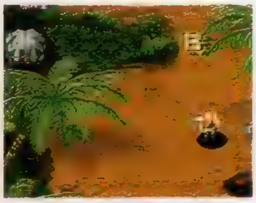
◀このアイテムを取ると、スコアが加算されるボーナスアイテム。ハイスコアを狙うには欠かせない。

2P協力プレイで6ステージを突破！

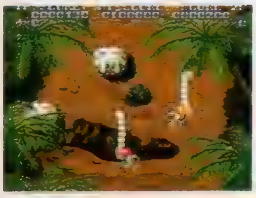
このゲームは、全部で6ステージ。ユニークな敵キャラや仕掛が主人公を待ち受けている。プレイヤーは、クリスかレイのどちらか好きなキャラを選んで、6ステージを突破しなければならない。

もちろん、プレイヤーが2人いれば、同時プレイも可能。2人が協力して、ステージのクリアをめざすこともできるのだ。

強力な2人同時プレイ



◀1人プレイでは、アイテムを独り占めできるので楽にパワーアップできる。



◀2人協力プレイならお互いカバーしあえるので、多彩な戦いを楽しめる。

このゲームでは、2人のプレイヤーが協力しあって、敵と戦うことができる。それぞれが、クリスとレイを担当し、ステージを進んで行くのだ。敵に囲まれないように、2人で地域を分担して戦えば、1人プレイのときよりも効率的な戦い方ができるだろう。また、2人が同時に必殺技の回転攻撃を使うと、周辺のほとんどの敵を倒すことができる。女の子2人が、生体兵器相手にムチを振り回す姿は、かなりシュールものがあるぞ。

これがステージ1だ！





主人公たちの、最初の戦場となるステージ1を紹介しよう。舞台となるのは、ジャングル。敵の生体兵器の他にもジャングルに住む鳥などを眺めることができる。また、途中で川や谷といった障害物も現れる。しかし、レリックアームを対岸のビットに巻き付ければ、簡単に渡ることができる。序盤は、敵があまり大量には登場しないので、比較的楽に進める。しかし、中ボス以降は、敵キャラも強力なものが多く、かなり手をやくはずだ。そして、滝にたどりつくと、この面のボスが待ち受けている。

派手なグラフィックで爽快感もアップ

派手できれいなグラフィックもこのゲームの特徴のひとつ。特に回転攻撃の必殺技〝ドレスダウン〟は、派手の一語につきる。この技で敵をふっとばすとかなりの爽快感が味わえる。一方、やられる側の敵キャラも派手でユニークなものが多い。〝熱血達人〟、〝極上御殿〟など、名前も変だが、姿も変わったキャラがどんどん登場してくる。

必殺技・ドレスダウン

▼エネルギーをためておいて、一気に放出する必殺技ドレスダウン。

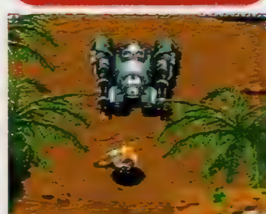


純情愛人



▲ステージ1ボスキャラ。雷撃による攻撃は強力そのもの。

ザコキャラ



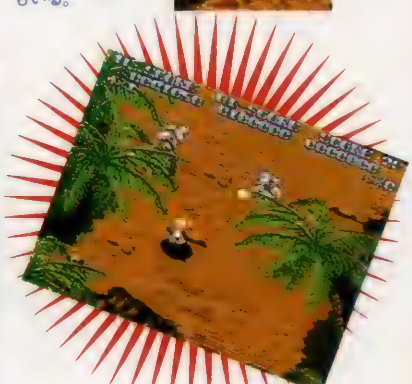


▲▶両側に機関銃を登載している兵器。地中から登場する敵もいる。

冷徹酋長・極上御殿



▲ステージ1の中ボス。ザコキャラの担ぐ御輿に乗って登場する。



メタモル・パニック
DOKIDOKI妖魔バスターズ!!

●ジャンル／TBL●メーカー／ファミリーソフト
●発売日／5月下旬予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ/不可

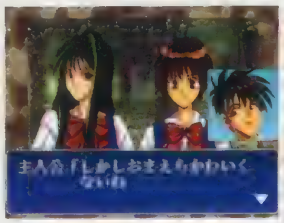
ここが違う PS POWERチェック!

やっぱりマルチシナリオってところに惹かれてしまいますね。あと注目すべき点は、"マヌケな主人公の周りに美少女"って設定っすよ。やっぱりこういうゲームは美少女。これでキマリだ！　それから、冬馬由美＆久川綾のファンの人は要チェックってところやね。（IZUNA）

デジコミ感覚でプレイできる新感覚アドベンチャー！

有史以前から存在していた妖魔と戦うことのできる唯一の霊能力者を、人は"魔狩人"と呼んだ。しかし、その魔狩人でも倒せなかった妖魔がとある洞窟に封印されていた。遊び半分でその洞窟を探検していた主人公は、偶然にもその封印を解いてしまった……。

謎解きの要素を加えたデジコミ調のアドベンチャーゲームがコレ。システムは、ホラーあり、ラブコメあり、お色気ありのマルチシナリオ。キャラクターデザインには新進気鋭のコミックライター「羽原よしかず」、さらに人気声優の起用により、マニア層から一般まで楽しめる作りになっているぞ！



▲「かわいくない」といいつつニヤけちゃってる主人公。さすが元アイドルの追っかけ。



◀こういう顔をしていれば、リッパな"魔狩人"なのに、実は性格はスケベ。ああ、もったいない……。

登場するメインキャラクターはこの4人だ!!

高見沢柾樹



この物語の主人公で高校2年生。美人女性に目がなく、中学時代はアイドルの追っかけをしていた。ひょんなことから妖魔の封印を解いてしまう。声の担当は坂口大助。

篠原亜衣



柾樹の同級生で、勉強・スポーツ共に優秀なお嬢様。とばっちりでオウムに変身するという妖魔の呪いをかけられてしまう。声を演じるのは冬馬由美。

神谷勇希



同じく柾樹の同級生。下町育ちでスポーツ万能だが、勉強はイマイチ。しかし人を疑わない純粋な心の持ち主。亜衣と共に猫に変身する呪いをかけられる。声は久川綾。

逢魔幻人



先祖から続く霊能力者・魔狩人の子孫。生まれながらに予知能力を備え、魔術と使い魔をも操れる超一流の魔狩人。しかし普段はただのスケベ兄ちゃん。声は緑川光。

ニチブツマージャン
女子高名人戦

●ジャンル／TBL●メーカー／ニチブツ
●発売日／4月下旬●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ここが違う PS POWERチェック！

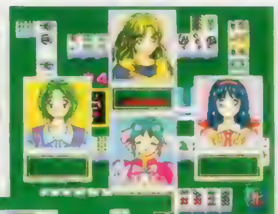
シビアな麻雀でシブく攻めるのと、女子高生との麻雀を比べると……やっぱり後者を選んでしまうのは悲しい男の性か？ それはさておき、PSでかなりの数の麻雀ソフトがそろいつつあるが、このソフトは4つもタイトル戦があるので、長く遊べる1本になると思うがどうだ？（IZUNA）

美少女高校生雀士16人と対戦できる麻雀の殿堂!!

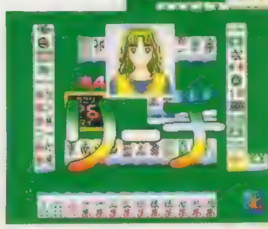


▶こんなカワイイ女の子たちだけど、勝負は気を抜いてはいけない。油断してると手痛いハネ満とかを喰らうぞ！

本格的な麻雀もしたいし、女の子がいっぱい登場する麻雀もしたい……。そんな欲張りなキミには、ズバリこのゲーム！ リーグ戦やトーナメント戦などの対局を、16人もの女子高生と交えらるのが最大の魅力だ。ルールも多彩で、ツモから牌を捨てるまでに時間制限があるタイトル戦、なんていうものもある。技術と勘と運で、プレイヤーの前に立ちはだかる女子高生を打ち負かし、日本一の雀士を目指そう！ もちろん初心者でも気軽に麻雀ができる〝フリー対戦モード〟もあるぞ。



▶純粋に麻雀を楽しみたい人のために、牌はとても見やすい。これなら見間違ってロンすることもないかな？



▲やばい、リーチをかけてきたぞ！ ここは安全牌で逃げ切っておこう。とにかく勝ち残ることが先決。

「全日本高校女子麻雀連盟」とは？

日本の女子高生麻雀界の中枢にあるのが「全日本高校女子麻雀連盟」。本部会館は大阪南森町にある。名人戦、雀聖戦、鳳凰戦、竜王戦の4つのタイトルを年間を通じて開催しているのだ。この4つのタイトルに参加するためには、「奨励会」に所属し、3つのリーグでトップに立たなくてはならない。

アタシが相手よ♡





表情のパターンも豊富♡

パチ夫くん
パチンコランド大冒険

●ジャンル／パチンコシミュレーション●メーカー／ココナッツジャパン
●発売日／4月上旬予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ここが違う PS POWERチェック！

今回の「パチ夫くん」はすごい！　3D体感パチンコというお楽しみが用意されているのだ。
自分自身がパチンコ玉になり、その視点で釘やハネをくぐり抜けるなんて、そうそうできるもんじゃない。日頃お世話になってるパチンコ玉は、こういうところをくぐり抜けているのね。（勇者）

羽モノ、権利モノ、セブン台、何でもござれの14台!!

パチンコゲームでは、定評のある「パチ夫くん」が、とうとうプレイステーションにも登場する！
機種はセブン台、羽モノ、権利モノなどその数は14台。実機にそっくりなパチンコ台から、パチ夫くんオリジナル台もあるぞ。今回から、桜が舞い散るリーチを見せるCRセブン台、桜吹雪や3D体感パチンコ「バーチャパチンコ」も用意され、内容は盛りだくさん。パチンコ台の盤面も自分の好きなように拡大できるので、細かい玉の流れも確認できる。また、リーチの時には画面が拡大し、気分を盛り上げてくれるぞ。

桜吹雪を咲かせましょ



▲新機種CR桜吹雪。333と777で確率変動する。リーチすると桜吹雪が舞うぞ！



▲そろったデジタルの回数で大当りが変わる、変則的な羽モノ、ニューキングボルゾー2。



フィーバー



バーチャパチンコを求めてパチンコランドを大冒険

パチンコの楽園「パチンコランド」にできた新しい体感型アトラクション「バーチャパチンコ」。しかし、そのアトラクションに入った人々は、ぜんぜん外に出てくる気配がない。
その謎を追求するためパチ夫くんは、店内の会話などから情報を聞き出し、パチンコ店の出す条件をクリアしていく。そして条件をクリア後もらえるスタンプをもって「バーチャパチンコ」のアトラクションを訪れるのだ。



▲ここがパチンコファンの集う、パチンコランド。面白いアトラクションがいっぱい。

カプセルに乗って出発!!



▲これに乗ってバーチャパチンコを体感する！

▼パチンコ台の盤面は好きなように拡大できる。絵も変えられるのだ。

リアルな動きが目の前に！



パチンコに疲れたらミニゲームでひと休み

パチンコ以外にもパズルやクイズ、神経衰弱やスロットなど4つのゲームが用意されている。パチンコの息抜きにちょっと遊んでみるのもいい。



◀パチ夫くんと一緒に神経衰弱。パチンコの息抜きには、こんなゲームがいいね。

時空探偵DD
〜幻のローレライ〜

●ジャンル／ミステリーアドベンチャー●メーカー／アスキー
●発売日／4月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ここが違う PS POWERチェック!

とにかくグラフィックがスバラシイ！ 夕焼けに浮かぶ飛行船なんかホントにこれは人が作り上げたグラフィックなの？と思うほど、綿密に作られている。これはプレイステーションのもつ表現力だからできること。まるで映画を見ているような、いや、それ以上の不思議な空間だった。(勇者)

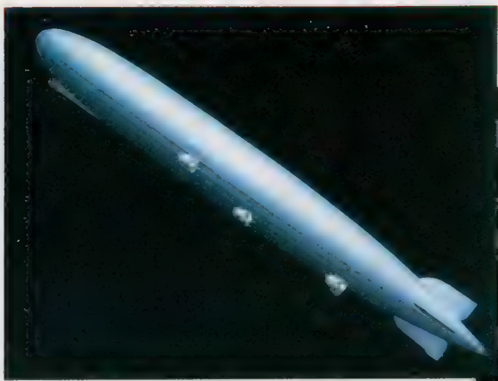
時空を超えて謎を解くミステリーアドベンチャー！

全編が3Dグラフィックで構成されているミステリーアドベンチャー。リアルな映像の中で、冒険ミステリーを十二分に堪能できる。

プレイヤーは、23世紀の名探偵DDの助手として捜査に協力していく。

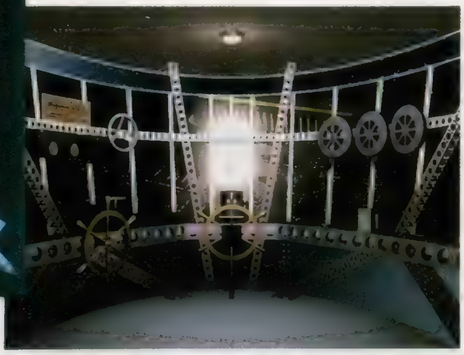
ただ、このゲームのシナリオは、マルチストーリーになっているので、違う判断をすればやるたびにいろんなストーリーを楽しむことになる。

脚本は、「Vガンダム」などを手がけている、園田英樹氏が担当。SF的な設定の世界をミステリアスに表現している。



▶1938年に極秘開発された飛行船「ローレライ」。ここにいる少女を助けだすのが目的。

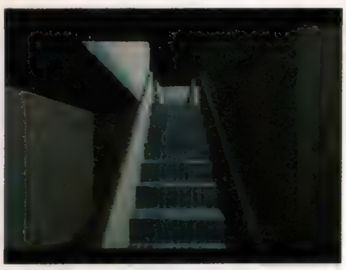
▼飛行船「ローレライ」の内部。細かいところまで描かれたグラフィックはまるで映画を見ているようだ。



飛行船にのせられた少女を出すのだ

時は23世紀。プレイヤーは、時空探偵DDの助手として、1938年、第2次世界大戦前夜の混乱したドイツに飛ぶ。

航時局からの依頼は、極秘に開発された飛行船に乗っている少女を助け出すこと。そのためにプレイヤーは、DDと一緒にその飛行船に乗り込み、乗客から情報を聞き出して、目的の少女を探し出さなくてはならない。この背後にはどうやら何者かによる大きな陰謀がからんでいるらしい。しかも、この飛行船はもうすぐ爆発炎上することになっている。時は刻々と迫る。はたしてキミとDDはこの事件を解決できるだろうか？



▲飛行船内をくまなく探す。少女はどこにいるのだろう。



▲彼が時空探偵DD。あなたは彼の指示をあおぎ、少女救出に全力を尽くすのだ。

美しいグラフィックでミステリーの世界へトリップ

とにかく、このゲームのグラフィックは、船内の細かい部品から、光の加減、ガラスに映った景色など、細部まで、こと細かに描かれている。

迫力のあるサウンドとこの美麗なグラフィックの組み合わせは、間違いなくミステリーの世界にトリップさせてくれるだろう。

壮麗な夕焼け



▲見よ！ 夕焼けに浮かぶこの飛行船。美しいグラフィックに圧倒されるばかりだ。



▶全編ポリゴンで描かれた、立体感のあるグラフィック。

ぐっすんおよよ

ココが違う PS POWERチェック!

ゲームそのものの面白さはアーケード版で証明ずみ。基本システムは同じだが、PS版ではサウンド面にぜひ注目してほしい。ぐっすんたちの声を横山智佐や玄田哲章といったおなじみの人気声優が担当。アーケード版にはない新しい魅力をひきだしている。（小林先生）

●ジャンル／パズルアクション●メーカー／エクシング
●発売日／3月31日予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード（あると便利）●多人数プレイ／可（2人）

アーケードの人気ゲームを完全移植

『ぐっすんおよよ』物語

「ぐっすん」と「およよ」は、世界中の財宝を捜し求めるトレジャーハンター。ある日、財宝を求めて地下迷宮の奥深くに入り込むが、そこで地震に遭ってまわりの岩が崩れてしまう。地震の影響で地下には水があふれ、行き場を失ったモンスターたちが次々と登場する。はたしてぐっすんとおよよの2人は脱出できるのか？

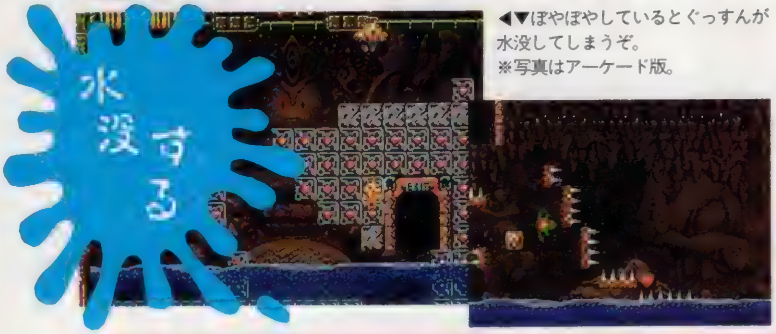




「ぐっすんおよよ」は、アーケード版でも人気のあったアクションパズルゲーム。単純なシステムだが、かわいいキャラとほどよい戦略性にはまった人も多いはず。PS版には、アーケード版の完全移植である「アーケードモード」に加え、オリジナルである「プレイステーションモード」が用意されている。このモードでは、面の順番や難易度を調整。さらにアーケード版には無い面をかなりたくさん増やしてある。

また、キャラクターデザインをリニューアルし、かわいらしさもアップ。イベント時のグラフィックも新たに描きおこされているぞ。

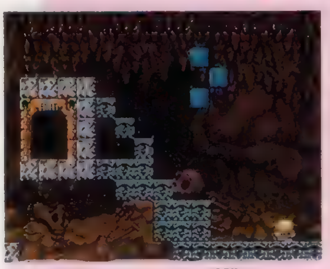
迷子のぐっすんを出口まで導こう!!!



◀▼ぼやぼやしているとぐっすんが水没してしまうぞ。
※写真はアーケード版。

各面のクリア条件は、ぐっすんを導いて出口まで連れて行ってやるだけという単純なもの。しかし、これがなかなか難しい。ぐっすんは、勝手に左右に動き回るし、モンスターが行く手を阻むこともある。おまけに早く出口にたどりつかないと、地下水があふれてきてしまう。落ちてくるブロックで道を作り、素早くゴールさせなければならないのだ。

やみくもに逃げてもダメ 戦略だって必要だ



▲作戦をたてることも重要だ。
※写真はアーケード版。

ぐっすんは、ブロックを1段分しか登れないので、やみくもにブロックを操作していても出口までたどりつけない。ステージの形をよく考えて、脱出ルートを考えよう。でも、ゆっくり考えていると、地下水が上がってきてゲームオーバーになってしまう。戦略性と素早さが要求される奥の深いアクションパズルゲームなのだ。



▲グラフィックも凝ったものが多い。
※写真はアーケード版。

麻雀巌流島

●ジャンル／麻雀●メーカー／アスキー
●発売日／4月予定●価格／¥7,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

「御前試合モード」は、歴史色の濃い、ユニークなもの。剣豪たちの持つストイックな雰囲気とギャンブルである麻雀のミスマッチがいい味を出している。ゲームに挿入されている宮本武蔵らの気合いの入ったセリフも必見もの。彼らの勝利にかける執念が伝わってくるぞ。（小林先生）

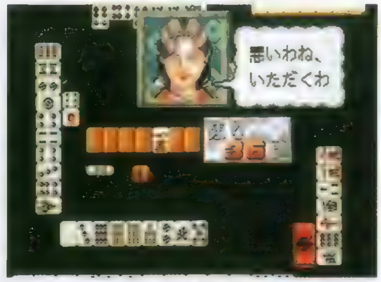
❖本物に近い感覚を味わえる4人打ち

古今東西の有名人と麻雀を打てるという4人打ち麻雀ゲーム。タイトルの〝巌流島〟が示すとおり、対戦相手として宮本武蔵などの剣豪が登場する。いかつい剣豪たちと一風変わった雰囲気の中でプレイすることができるのだ。

もちろん麻雀の対局そのものもよくできている。人間の打つ麻雀には〝ツキ〟や〝カンに頼る〟といった要素があり、理論だけでは表現しきれない部分がある。しかし、このソフトでは、麻雀の打ち筋にニューロ技術を応用、コンピュータが、人間くさい手を打ってくるようになっている。決まりきった手を打ってこないので、人間相手に近いリアリティを味わえるというわけだ。



▲本格的な4人打ち麻雀。麻雀の勉強や入門にもぴったり。



▲対局中にいろんな表情を見せてくれるライバルたち。

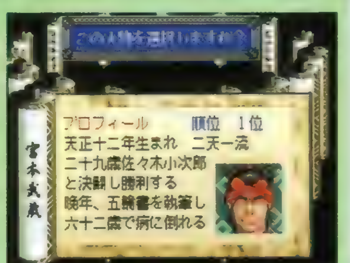
❖古今東西の強者が巌流島に集結 ——►

歴史上の人物と対決！ 剣豪麻雀

◄16人の人物が登場►

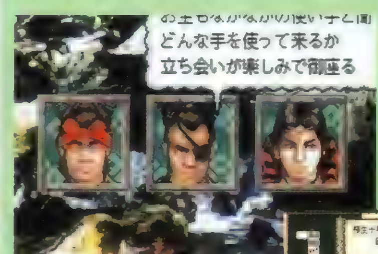
このゲームには、「現代麻雀モード」と「剣豪麻雀モード」が収録されている。「剣豪麻雀モード」には、宮本武蔵、柳生十兵衛、天草四郎時貞といった歴史上の人物が16人登場。プレイヤーと麻雀の腕を競う。

また、歴史上の人物の中から1人を師匠として選び、打ち方を指南してもらうこともできる。剣豪が捨て牌を教えてくれるので、麻雀の勉強にもなるぞ。

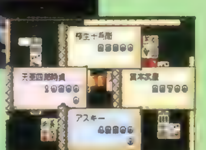


▲麻雀で武蔵と対局するとは……。

◄御前試合をはじめ多彩なモードを用意►



▲御前試合でプレイヤーに挑戦してきた柳生十兵衛。武蔵や天草四郎の姿も見える。



▶点数も表示される。

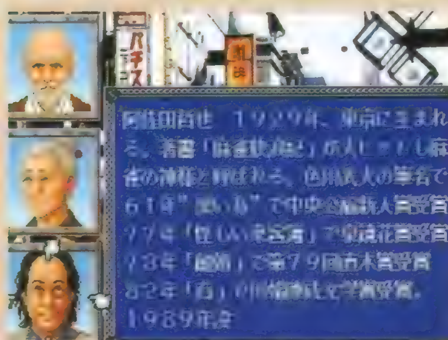
「剣豪麻雀」には、「御前試合」と「武者修行」といったゲームが入っている。「御前試合」は、将軍家光が主催するという設定の勝ち抜き戦。かなりシビアなモードで、対戦でトップをとらなければ勝ち上がっていけない。そして、見事に16人全員を負かしてトップに立てば優勝となる。

また、「武者修行」では、歴史上の人物16人の中から好きなメンバーだけを選び、自由に4人打ちの対局を楽しむことができる。

現代麻雀モード

◄21人の雀士がそろう►

「現代麻雀モード」には、21人の対戦相手が登場し、プレイヤーの相手をしてくれる。ここに出てくるのは、阿佐田哲也、水森亜土といった実在の人物5人と架空の人物16人。4つの雀卓が用意されており、それぞれの卓でランダムに選ばれた3人のキャラクターたちが待ち受けている。「剣豪麻雀」とはひと味違った雰囲気の麻雀を堪能することができるぞ。



▲文豪でもある伝説の雀士・阿佐田哲也とも卓を囲める。

動画でパズルだ! プップクプー(仮)

●ジャンル／パズル●メーカー／アジェンダ
●発売日／7月予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード(あると便利)、マウス(一部機能で)対応●多人数プレイ／可(2人)

ここが違う PS POWERチェック!
ポリゴンで描かれた立体感のあるパズル。動画はおかまいなしにくるくる回るし、時間はなくなるして、もう大変！
見た目はわりと簡単そうに見えるけどなかなか手強かった。じっと目を凝らして画面を見てたから、ちょっと目がイタイけど、むきになってハマッてしまった。（勇者）

シンプルだけど奥が深い!?～

このパズルは、今までのパズルとひと味違う！ポリゴンで描かれた立体感のある動画を正しい位置に当てはめていくのだ。

パズルは、バラバラにされた四角形や六角形のパネルを合わせるものや、タテヨコ一列を少しずつずらして合わせるもの、対戦モードなど合わせて5種類。絵はただでさえ動いているのに、個々のパネルが90度や60度にも回転する。

だけど、時間制限や動画の回転などは、ちゃんと設定できるようになっている安心設計なのだ。

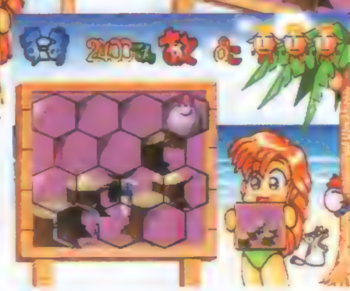
自分で書いた絵をパズルにすることもできるぞ。



▲ノーマルモード。クリアするごとに難易度があがる。



▲タテヨコを1列ずつずらして、パネルをあわせる。



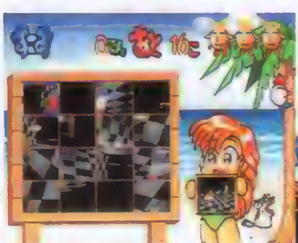
▶ヘックスモードは六角形になってちょっと難しくなる。回転も60度ずつで難しい～。

ポリゴンで描かれた立体動画の新感覚パズル

バックのキャラクターは、水着を着たカワイイ女の子なんだけど、パネルの中はシックな感じの、奥行きのある美しいムービーが描かれている。ポリゴンを使用しているので、拡大、回転がとても自然。

バラバラな画面に、ウサギが飛び回ったり、近づいてくると、もう何がなんだかわからない。

でも苦労した分だけ、きれいな画面がそろった時は感慨もひとしおだ。



◀1コマ1コマを90度に回転させることもできる。こうなっちゃうとかなり手ごわい…。



▶やった！　そろったぞ。大変だった分、素晴らしい画面を見ることがパズルの醍醐味！



難易度も設定できるから初心者でも安心

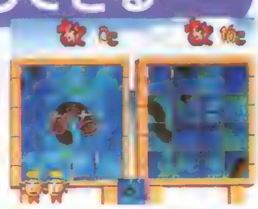
このゲームはプレイヤーのウデに合わせて難易度が設定できる。パネルの数も、3×3と簡単なものから、8×8なんて卒倒しそうなものまである。

また、回転や時間の設定もできるので、好みに合わせて楽しめる。

VSモードで対戦もできる

先に3枚のパネルを正解に当てはめるか、2枚同時に当てはめるかすると、対戦相手の動画を1枚壊して邪魔ができる対戦モードだ。

勝敗を競うVSバトル、早さを競うVSマッチ、2人で協力できるものもあるぞ。



▶友達や家族と対戦しよう。勝つのはどっちだ？

Falcata ファルカタ
～アストラン・パードマの紋章～

●ジャンル／戦闘シミュレーション●メーカー／ガスト
●発売日／春予定●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要、4バンク使用）●多人数プレイ／可（1～4人）

ここが違う PS POWERチェック!

戦闘もののシミュレーションっていうと、個々のコマを動かすだけのものが多いけど、このゲームは持ちキャラが文句や助言を言ってくるから、迷っている時の参考になる。また、「計略」を使って、ライバルを陥れることもできたりするので、なかなか面白い。（勇者）

古代ヨーロッパを舞台に繰り広げられる新感覚SLG

古代ヨーロッパを舞台とした戦闘シミュレーションゲーム。プレイヤーは2人以上の部下を持つリーダーとなり、各章で決められた目的に向かって、ストーリーを進めていく。このゲームは、4人まで一緒にプレイすることができる。宝物や情報を手に入れるために、自分以外のパーティと争い、時には協力して助け合うこともある。

また、引き連れているキャラクターは、ことあるごとにいろいろ語りかけてくる。その言葉を頭に入れつつ、戦略を考えよう。



▲作物に恵まれ、不安とは無縁の美しい伝説の都「アストラン」にいったい何が…。



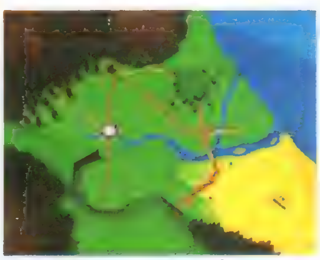
マップ上の謎をとき5章あるイベントをクリアしよう

平和な伝説の都「アストラン」に暗黒の神、ミクトランが忍びよっているという、予言の真相を確かめるため、キミは冒険の旅に出る。



全体のストーリーは5章に分かれており、1つの章は1つの全体マップからなっている。マップ上には、城や魔物の巣など数々のポイントがあるので、そこで宝物や情報を手に入れ、謎を解いていく。

与えられた条件をすべて満たすとその章はクリアとなる。



▲これが第1章の全体マップ。他のパーティが先に条件をクリアしても、その章は終わり、次の章へ移ってしまうのだ。

戦うか、助けるか、策略をめぐらせ勝ち残るのだ

戦闘は、隣接ポイントにいるパーティになら仕掛けることができる。この時、相手のメンバーを引き抜いたり、相手の銀（お金）を盗んだりすることができる。

また、他のパーティに援軍を頼んだり、頼まれたりするなど、時にはお互いを助け合うこともある。

それから、計略の中にはメンバーの信頼度を落とすものもある。宝物をあげたり、宴を開いたりして、メンバーの信頼度には、つねに気を配っておこう。

このようにメンバー間の結束を固めつつ、相手をどうだし抜くかという策略をねり、勝ち残るのだ。



▲神官からの司令を言い渡される。
▶ブレスレットは戦闘意欲を高める。メンバーにあげると信頼度がアップ。

ウィザードリィVII(仮)

- ジャンル／RPG
- メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
- 発売日／未定
- 価格／¥6,800(予定)
- 対応周辺機器／メモリーカード(絶対必要)
- 多人数プレイ／不可

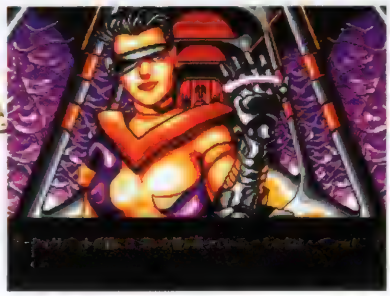
待望の超本格RPG、ついに登場!!!



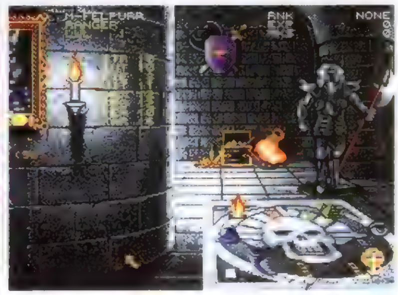
▲これがプレイステーション版画面。オリジナル版より、はるかにきれいになっているぞ。

3D・RPGの元祖「ウィザードリィ」シリーズ最新作が、ついにプレイステーションに登場。元になったパソコン版のシリーズでは、「VI」でシステムが総変更され、この「VII」では、グラフィック的に大幅な進化を遂げた。そして、今回のプレイステーション版「VII」では、システム、グラフィックともにさらなる進化が期待できそう。

迷宮を抜け、山や町を冒険するキャラたち、迫力のモンスター、96種類に及ぶド派手な魔法。じっくりと腰を据えて遊べる、待ち望んだ正統派RPGに、期待は高まるばかりだ。



▶パソコン版より。オープニングなどは、どのように処理されるのだろうか?



◀パソコン版のキャラ画面。どんな風に変更されるか、非常に楽しみなところ。

MISSLAND
ミスランド

- ジャンル／TBL
- メーカー／アルトロン
- 発売日／4月予定
- 価格／¥5,800(予定)
- 対応周辺機器／未定
- 多人数プレイ／2P可(最大8人まで可)

3D・CGで楽しむ、「まちがいさがし」

単純だけど面白い、1度始めるとやめられない。古くから親しまれてきた伝統(?)の遊び、「間違いさがし」を、プレイステーションで楽しもうというのが、このゲームだ。

ルールは簡単。2つ並んだグラフィックをよーく見て、違っている箇所を指摘するだけ。グラフィックの数は多数用意されているうえに、同じグラフィックでも間違いの箇所は毎回変わる！　まさに何度遊んでも飽きない長持ち設計。おまけに、トーナメント方式を採用した多人数プレイも可能で、最大8人まで楽しめてしまう。これぞ、パーティーゲームの決定版なのだ。



▶グラフィックの美しさは、かなりのものだ。



◀たかがまちがいさがしとあなどるなかれ。ゲームはなかなか手ごわいぞ。

間違いは正面だけじゃない

画面はプレイステーションの機能を活かした3Dグラフィックだけに、間違いは目に見えるところにあるとは限らない。頭の後ろに隠れてるかも知れないし、足の下にあるかも知れない。プレイヤーは自由に視点を動かせるので、この機能で隅々までよーく調べないといけないのだ。一筋縄ではいかないぞ。



◀自由に視点を動かして、見えないところを探せ！　意外な所に間違いは隠れている！

ナイトストライカー

- ●ジャンル／STG
- ●メーカー／ビング
- ●発売日／4月予定
- ●価格／価格未定
- ●対応周辺機器／メモリーカード
- ●多人数プレイ／未定

3D・STGの決定版が登場！

テロ組織の手によって、世界的権威を持つレーザー工学博士親子が拉致されたことが判明。事態を重くみた特務機関長官は博士親子を救出しテロ組織を壊滅ために、国連特務機関特別行動隊「ナイトストライカー」を出勤させた……。「インターグレイ」と名付けられたエアクラフトに乗り、敵と戦闘しながら夜の街を駆けぬけていく３Ｄシューティングだ！ この自機は、地上では車のように走り、空中ではタイヤを収納して飛行形態に変形するぞ。面が進むとオプションパーツとの合体も可能。近未来感覚あふれるサイバーな作りもカッコイイぞ！



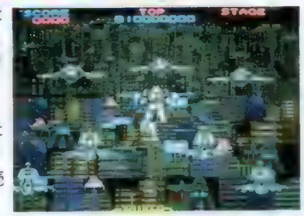
▲夕闇せまる街並みを疾走する「インターグレイ」。向こうに見えるのは、高層ビル群だろうか？



▶水辺からネオンがきらめく街へ突入！ どんな敵が待っているのだろう？



▶写真じゃわからないけれど、スピード感とスリルが最高！ もう止まらない！



▶こんな画面を見せられたら、もうガマンできない！ 早くプレイしたーい。発売が待ち遠しいよね。

ゲームの達人

- ●ジャンル／TBL
- ●メーカー／サンソフト
- ●発売日／4月28日予定
- ●価格／¥8,900
- ●対応周辺機器／マウス
- ●多人数プレイ／可(2人)

いろいろ遊べる大人のゲームだ！

将棋、麻雀、連珠、プレイスといった４種類のゲームが詰まった、アダルトのためのゲームが『ゲームの達人』だ。モードは３つ。「修行モード」は、選択したゲームを初段から達人までの対戦相手と順番にプレイしていくもの。「ワールドモード」では、各地に点在する21人の強者と対戦するものだ。「フリー対戦」では、麻雀以外のゲームで対戦するもので、１人でも１Ｐ、２Ｐ両方を操作できる〝学習用機能〟がある。そのほかにも、現在の状態で最良の手を教えてくれたり、対戦相手の持ち牌をさらしたり、自動で１手ずつ手を戻したりと便利な機能がいっぱいだぞ！





◀様々なモードで、いろいろなゲームが楽しめる。これぞ大人の醍醐味！


▶人と対戦する前に、ＣＯＭと戦って腕を磨いておこう。

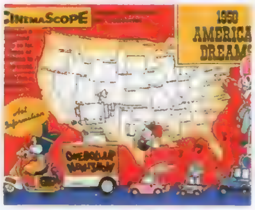
▲アクションもシューティングもＲＰＧもいらん！ という人は、このゲームをどうぞ。きっと「これぞゲームの王道だ!!」と叫ぶに違いない。作りもしっかりしてるしね。

ワンダラーショック
～1950アメリカンドリーム

●ジャンル／TBL●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／年内予定●価格／¥5,800(予定)
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2～4人)

アメリカ横断ボードゲーム

「桃鉄」シリーズのさくまあきら氏、『桃太郎電劇２』の千葉達也氏、そして電撃各誌でおなじみの岩崎啓真氏など、豪華スタッフ陣が贈る超期待作！　広大なアメリカ大陸を舞台にした大型ボードゲームだ。このゲームの特徴は、イベントを左右する「ブレーンシステム」。雇う秘書によって、事業開発や歴史にからんだイベントなどの結果が変わるのだ。登場するブレーンは50人以上。誰を選ぶかが勝負のカギ。



▲発売が待ちきれない！　早くプレイしたいよね？



▲こんなかわいいキャラクターが画面に登場！　PSならではの機能も、たっぷり盛り込んであるぞ。

ダービースタリオンPS(仮)

●ジャンル／SLG●メーカー／アスキー
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ダービー制覇を目指せ！

ＳＦＣ最新版も発売され、ますます人気好評の『ダビスタ』がＰＳに移植。プレイヤーは、自分の馬を購入または生産し、競走馬として育成していく。そして、レースに出場させて賞金を稼ぐのだ。馬の適性に合わせた調教の組み合わせやレース選びなどが重要なだけに、自分の馬が勝ったときの喜びはたまらない。そんなブリーダー気分を満喫させてくれる競走馬育成シミュレーションなのだ。基本的な内容は「Ⅲ」の移植だが、ＰＳ版ではハードの性能と容量を生かした仕様になっている。牝馬・種牡馬データが更新＆増加されるほか、グラフィックとサウンドも美しくグレードアップされるのだ。

▶ＳＦＣ版などでプレイしたときの感動が、ＰＳ版ではパワーアップして味わえる。



※写真はSFC版

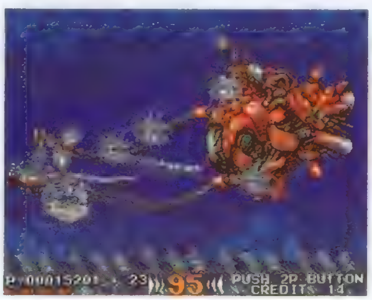
海底大戦争

●ジャンル／STG●メーカー／エクシング
●発売日／6月予定●価格／¥6,800(予定)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

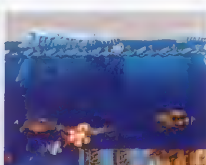
ド派手で小気味いい痛快STG

アーケードからの移植で、海底を舞台に繰り広げられる横スクロールシューティングだ。主人公は海洋警備隊員の夫婦。最新鋭の潜水艦「グランピア」に乗り込み、悪の組織「ＤＡＳ」に立ち向かっていく。アイテムを取ることによりパワーアップする武器を駆使しながら、敵を撃破していくのだ。ＰＳ版では、基本の６ステージの他にオリジナル面もあるぞ。

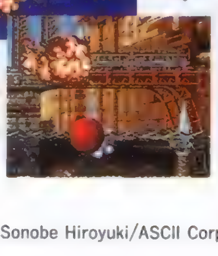
※写真はすべてアーケード版



▲やっぱりシューティングは、こういったスリルがたまらないね。さあ、先へ急げ！



◀弾避けはとっさの判断力が命。集中すべし！



▶ムダな動きはせずに、攻撃を続けるのだ。

BOXER'S ROAD
ボクサーズロード

●ジャンル／SPG●メーカー／NEW
●発売日／3月下旬●価格／¥5,800(予定)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

リアルな3DボクシングSLG

トレーニングと試合を繰り返し、理想のボクサーを作り上げるのが目的のボクシングゲーム。ボクサーのデビューから引退までをシミュレートしていくのだ。ポリゴン使用でボクサーの動きを見事に再現。また、設定も細かで、基本ブローから必殺ブローまで幅広く用意されているぞ。数多くのパンチを使い分けながら、対戦相手をマットに沈めていくのだ。夢のチャンピオンをこの手で育てろ！





▲打つべし、打つべし！　攻撃の手を緩めるな!!

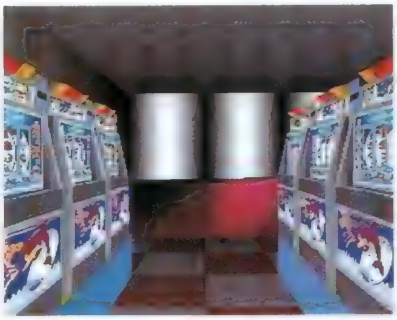
◀１戦１戦を確実にこなすことこそチャンピオンへの道だ。

ユニバーサル・バーチャパチスロ
～必勝攻略法～

●ジャンル／ETC●メーカー／マップジャパン
●発売日／4月予定●価格／¥6,800（予定）
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可（2人）

実機攻略の決定版

人気のユニバーサル機が多数登場するパチスロゲーム。フリッパー3、イヴX、ソレックス、トロピカーナなどの実在する台が、実戦さながらに遊べてしまうのだ。店内からパチスロ本体までポリゴンでリアルに再現され、台の質感も伝わってくるほどの本格派だ。また、リールのスピード調節ができたり目押しができたりと、設定も充実している。家庭で手軽に実際のパチスロの攻略ができるぞ。





▲台の数が豊富だから、好きな台を選んでプレイできる。

◀すべてポリゴンだから、よりリアルな感覚でプレイできるぞ。

戦国サイバー
藤丸地獄変

●ジャンル／S・RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテイメント
●発売日／年内予定●価格／¥6,000（予定）
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

忍者軍団を育てて天下を取れ!

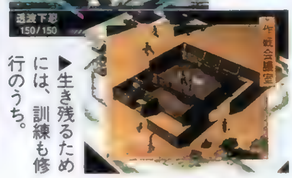
育成ＳＬＧとシミュレーションＲＰＧが１つになったゲーム。武田信玄が隠れ里でひそかに育てたエリート忍軍「はぐれ透波」。このメンバーを育てて、全国制覇を達成することがプレイヤーの目的。キミの手で、最強の忍軍を育成するのだ。モードは、味方につける大名を選ぶ「フルモード」と、ストーリーに沿って話を進める「シナリオモード」の２つがある。



▲戦乱の舞台を駆けめぐる忍者軍団。天下を握るカギは彼らの活躍にかかっている。



◀忍の道は、常に"死"と隣合わせ。負けるな！



▶生き残るためには、訓練も修行のうち。

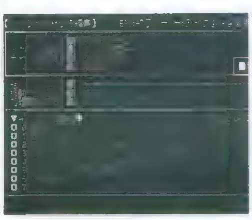
プレイステーション版
RPGツクール（仮）

●ジャンル／ETC●メーカー／アスキー
●発売日／年内予定●価格／¥5,980（予定）
●対応周辺機器／マウス、メモリーカード●多人数プレイ／未定

自分だけのＲＰＧを作ろう

パソコンで人気だったＲＰＧ作成ツールの移植版。その名の通り、ＲＰＧを自分で作っちゃおうというソフトだ。主人公やモンスターのキャラクター設定からマップの作成、ＢＧＭの選択、イベントや魔法の設定などなど、思い通りのゲームが手軽に作れる。ＰＳならではの音とグラフィックはクオリティが高く、できあがった時の感激はひとしおだ。さらに、メモリーカード対応だから作ったゲームを保存できるぞ。

※写真はすべてパソコン版



▲キミの好みと想像力で、いろいろ設定してみよう。



▲世界にたった１つしかないキミだけのＲＰＧができあがる。友達とプレイしあうのもイイかもね。

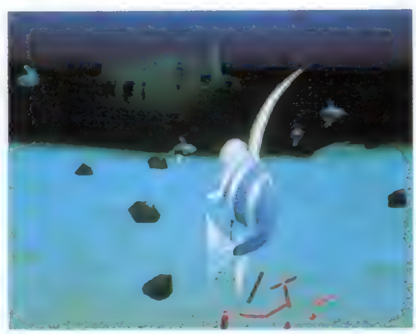
アクアノートの休日

●ジャンル／SLG●メーカー／アートディンク
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

潜水艦に乗って海底をお散歩

「A．Ⅳ」に続くアートディンクのＰＳ第２弾。どことも知れない架空の海が舞台のアドベンチャー＆シミュレーションだ。プレイヤーは、潜水艦「ホリディ号」に乗って海中を移動。出会った生物たちと音波でコミュニケーションをとっていくのだ。音波の種類によって生物たちは、興味を示して仲良くなってきたり、逆に恐がって逃げたり、いろんなリアクションをするぞ。登場する海の生物たちは100種類以上。幻の生き物や謎の物体にも遭遇できるかもしれない。日頃の騒々しさを忘れて、ポリゴンでち密に描かれた美しい海を、自由気ままに散歩してみるのはいかがかな？

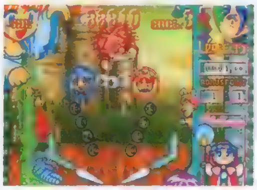
▶今はまだ寒いけれども、画面の中だけはリゾート気分を味わえるのだ。



球転界

●ジャンル／ETC●メーカー／テクノソフト
●発売日／3月31日予定●価格／¥6,950
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

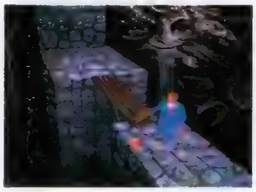
ＲＰＧ要素を含んだファンタジックピンボール。伝説の勇者たち３人が、魔王ボールピンを倒すために戦うのだ。それぞれバランス型、破壊力重視型、スコア重視型と３タイプに分かれている。キャラを使い分けながら３つのワールドを進め。



アローン・イン・ザ・ダークⅡ

●ジャンル／AVG●メーカー／エレクトロニック・アーツ・ビクター
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

心霊探偵の主人公が、友人を探しにヘルズキッチンを探索するアクションアドベンチャー。パソコンからの移植作だ。描きこまれた一枚絵とポリゴンを組み合わせて作られたＣＧは美しく、独特の世界観をかもしだしているぞ。



Super Raser(仮)
スーパーレーサー

●ジャンル／RCG●メーカー／ビーディ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／ジョイスティック●多人数プレイ／可

ポリゴンを駆使してつくられたレーシングゲーム。臨場感あふれるハイスピードなドライブが楽しめるのだ。相手をクラッシュさせることもポイントになるのがウリの１つ。速さを競うだけじゃない、バイオレンスなレースも味わえるぞ！



トータルエクリプス

●ジャンル／STG●メーカー／BMGビクター
●発売日／春予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可

ポリゴンとテクスチャーマッピングを活用した３Ｄシューティング。プレイヤーは、戦闘機「ファイアー・ウィング」に乗り、敵を倒してアイテムを手に入れ、武器をパワーアップさせながら進むのだ。舞台となる宇宙惑星は５つ、全20面。

※写真は３ＤＯ版



ゼロヨンチャンプPLUS(仮)

●ジャンル／RCG●メーカー／メディアリング
●発売日／年内予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可

ＳＦＣやＰＣエンジンで発売され、好評を博しているレースゲームがＰＳで登場。自分の車を購入し、改造を加え、ゼロヨンレースに挑むのだ。チューンナップの良し悪しが勝負を左右するぞ。ＰＳ版ではＣＧがより美しくパワーアップ。

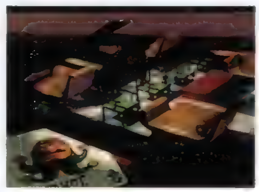
※写真はＰＣエンジン版



The 11th Hour
ジ・イレブンス・アワー

●ジャンル／AVG●メーカー／ヴァージンゲーム
●発売日／年内予定●価格／未定
●対応周辺機器／マウス、メモリーカード●多人数プレイ／不可

海外のパソコンゲームの移植版。ミステリアスな館の謎解きに挑戦するアドベンチャーなのだ。奇怪なパズルや不思議な出来事がキミを待ち受けているぞ。実写取り込みやポリゴンをふんだんに使用したグラフィックスが、超ナイスだ。



PHILOSOMA
フィロソマ

●ジャンル／3D・STG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

３Ｄの視点で展開していく、エキサイティングなシューティング。ＣＧで描き込まれたキャラクターとポリゴンを組み合わせた映像は、まさにＣＧムービーのようだ。その迫力と奥行きを感じさせる画面はＰＳのパワーを実感させる。



ザ・ホード

●ジャンル／ACT●メーカー／BMGビクター
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

怪物と戦って領土を守るファンタジーゲーム。プレイヤーは、作物を食べてしまう妙な怪物から、自分の領土を守らなければならないのだ。シミュレーションとアクションが合わさったような、ユニークなシステムが特徴。３ＤＯからの移植。

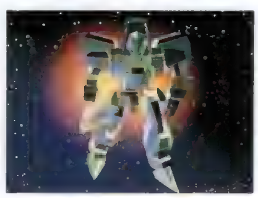
※写真は３ＤＯ版



レッドプラズム

●ジャンル／ACT●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／年内予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

フルポリゴン使用のロボット・バトル・シミュレーター。『マクロス』の河森正治氏、大野木寛氏がメカデザインやシナリオを手がけているというから、これはマニア必見の期待作だぞ！　迫力の３Ｄアクションを思う存分楽しもう。



ハエ男のスターツアーズ(仮)

●ジャンル／RCG●メーカー／ビーディ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

レースに参加して、スピードとパフォーマンスの２つの合計点で順位を競う。マシンデザインやクラッシュなどで、いかに観客を笑わせるかがポイント。コミカルで愉快なノリが大爆発！　ちょっと変わったレースゲームなのだ。



悟空伝説

●ジャンル／対戦ACT●メーカー／アルュメ
●発売日／4月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可

「西遊記」を題材にした対戦格闘アクション。見どころは、着ぐるみを着たキャラクターの実写アクションの撮り込み画像。これによって、まるで特撮映画のようなリアルな動きが再現されたのだ。また、斬新な攻撃や必殺技も楽しみ。



サイバーウォー

●ジャンル／ACT●メーカー／ココナッツジャパン
●発売日／春予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ヴァーチャルリアリティーの異次元世界が体験できる迫力満点のシューティング・アクションだ。３Ｄの立体キャラクターが画面せましと暴れ回る。映画「ヴァーチャル・ウォーズ」をゲーム化した海外の人気パソコンソフトの移植版。

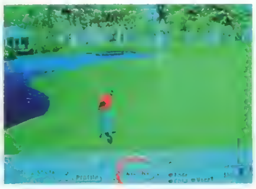


3Dゴルフ

●ジャンル／SPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

バーチャル感覚が味わえるゴルフゲーム。実在のゴルフ場のデータをもとに、コース制作がなされていて、超リアルなプレイが楽しめるぞ。さらに、PSの機能を生かしたきれいなグラフィックとサウンドが臨場感を盛り上げてくれる。

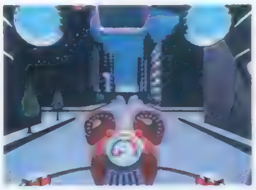
※写真は開発中のもの



Jamping Frash!(仮)
ジャンピング・フラッシュ!

●ジャンル／ACT●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／年内予定●価格／¥5,800(予定)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

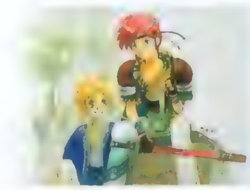
ウサギ型シューター「ロビット」を駆使して、悪の科学者「アロハ男爵」に持ち去られた惑星のかけらを取り戻すのが目的だ。おじゃまキャラの攻撃をかわしながら、奪われた7つのワールドを救え！浮遊感覚いっぱいの痛快3Dアクション。



ブルーフォレスト物語
～風の封印～

●ジャンル／RPG●メーカー／ライトスタッフ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

テーブルトークRPG、小説で人気だった「ブルーフォレスト物語」がついにPSでゲーム化される。個性的なキャラやバラエティに富んだ職業、そして独特の魔法などが魅力的。オリエンタルな香りが漂う東洋風ファンタジーだ。

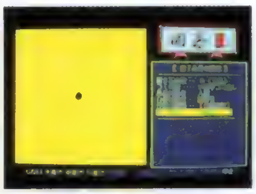


囲碁PS(仮)

●ジャンル／TBL●メーカー／アスキー
●発売日／3月予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

戦略に富んだ思考ゲーム「囲碁」がパワーアップしてPSで登場。パソコン版より手強く、スピードもアップし、さまざまな戦局が楽しめる。ヒントやヘルプ機能もついているので、腕自慢の囲碁プレイヤーはもちろん、初心者にもオススメ。

※写真はパソコン版



ポポロクロイス物語
(Popolocrois Story)

●ジャンル／RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／年内予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

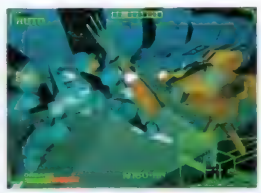
ポポロクロイス王国の王子ピエトロが母の魂を探すため旅に出るRPG。画面はナナメからの視点で進むクウォータービュータイプだ。旅の途中では、個性的な仲間との出会いやモンスターとの戦闘など、いろいろなドラマが待ち受ける。



ZERO DIVIDE
ゼロ・ディバイド

●ジャンル／ACT●メーカー／ズーム
●発売日／年内予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／未定

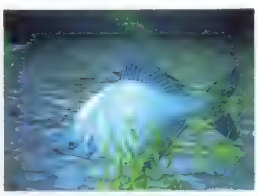
広大な立体構造メモリー空間で戦うフルポリゴンアクション。超極秘機密データを盗もうとするハッカーロボットと、それを守るプログラム「ZERO」がダイナミックに戦いを繰り広げるのだ。ポリゴンのロボットがカッコイイぞ。



つりの王様(仮)

●ジャンル／ETC●メーカー／パック・イン・ビデオ
●発売日／年内予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

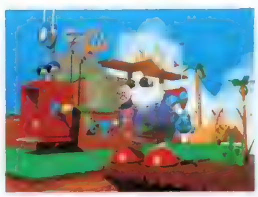
本物みたいに泳ぎ回る魚たちを釣り上げる3Dフィッシングシミュレーション。水中を泳ぐ魚の様子が美しいグラフィックで鮮明に表現されている。まるで生きているかのような動きだ。釣った魚を鑑賞できる水族館モードもついているぞ。



がんばれ森川君2号(仮)

●ジャンル／ETC●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／年内予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

人工知能を持ったかわいいロボットをTVモニターの中で育成するAIゲーム。勉強させたり、遊ばせたりしながら、好きなように育てていこう。アイテム集めに外に冒険しに行かせたり、友達の育てたロボットと競わせたりもできるんだ。



サクセスストーリー

●ジャンル／SLG●メーカー／アルトロン
●発売日／春予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

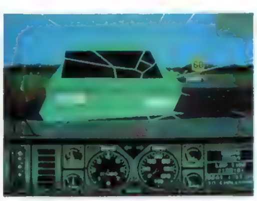
世界一の建築家を目指す新感覚の建築シミュレーション。最初は設計事務所の新米社員からスタート。様々な仕事をこなして信用を獲得していき、最終的に一級建築士へと地位を上げていくのだ。実際に家を建てる感覚を楽しめるゲームだ。



RACE DRIVIN'
レース・ドライビン

●ジャンル／RCG●メーカー／タイムワーナーインタラクティブ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

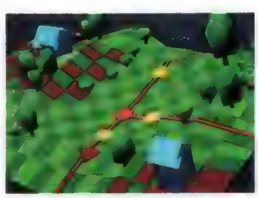
'90年に業務用で話題になったドライブシミュレータを完全移植。限りなく実車に近い操作感は、実際に教習所でも使用されているほどだ。PS版では、ポリゴンとテクスチャーを活用した新コースを追加。選択できる車種も8台に増えた。



フォーチュンクエスト

●ジャンル／TBL●メーカー／メディアワークス
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

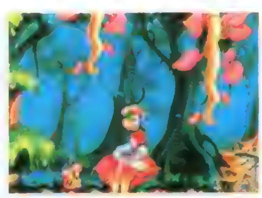
小説、コミックで大活躍の「フォーチュン・クエスト」。主人公パステルを始め、お気楽キャラたちが今度はPSで大冒険だ。ポリゴンで描かれたマップ、新戦闘システムなどSFC版を大幅に改良した、すごろくタイプのパーティゲーム。



RAYMAN
レイマン

●ジャンル／ACT●メーカー／UBIソフト
●発売日／3月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

カラフルで超ファンタジックな横スクロールアクション。すべての生き物が平和に暮らす国を侵略したミスター・ブラックを倒すため、RAYMANが立ち上がる。イメージを重視し、暴力的な表現を抑えた作りに共感する人も多いだろう。



電撃RANKING STATION

ランキングステーション

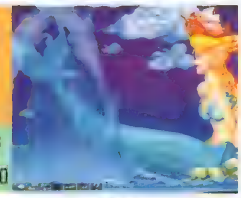
'94年12月 ▼ '95年1月

ソフト売り上げ COUNT DOWN

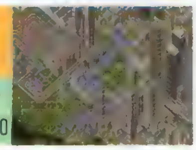
ついにここまできたか！ってかんじで、イッキにトップまで登りつめた『闘神伝』。それにしても上位3タイトルは強い！この3本を持っていれば、しばらくは飽きがこないんじゃないだろうか？











順位	タイトル	得点	メーカー	ジャンル	発売日	価格
1	ハイパーソリッド 闘神伝	1483点	タカラ	対戦ACT	1月1日発売	¥5,800
2	リッジレーサー	1376点	ナムコ	RCG	94年12月3日発売	¥5,800
3	極上パロディウスだ!! DELUXE PACK	767点	コナミ	STG	94年12月3日発売	¥5,800
4	実況パワフルプロ野球'95	426点	コナミ	SPG	94年12月22日	¥5,800
5	A.Ⅳ. 発売記念限定セット	347点	アートディンク	SLG	94年12月3日	¥10,800
6	ツインビー対戦ぱずるだま	307点	コナミ	PZG	94年12月9日	¥5,800
7	モータートゥーングランプリ	291点	SCE	RCG	94年12月16日	¥5,400
8	A.Ⅳ. EVOLUTION	271点	アートディンク	SLG	94年12月3日	¥7,800
9	クライムクラッカーズ	266点	SCE	RPG	94年12月3日	¥5,800
10	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.1	148点	アスミック	AVG	94年12月22日	¥5,800
11	KING'S FIELD	141点	フロム・ソフトウェア	RPG	94年12月16日	¥6,300
12	麻雀ステーション MAZIN ～麻神～	91点	サンソフト	TBL	94年12月3日	¥6,000
13	熱血親子	60点	テクノソフト	ACT	94年12月3日	¥6,950
14	ツインゴッデス	43点	ポリグラム	対戦ACT	94年12月22日	¥7,800
15	TAMA	41点	タイムワーナーインタラクティブ	ETC	94年12月3日	¥5,800
16	喜国雅彦印笑う婦警さん パチスロハンター	37点	フォーラム	ETC	94年12月9日	¥6,800
17	柿木将棋	27点	アスキー	ETC	94年12月22日	¥7,800
17	麻雀悟空天竺	27点	シャノアール	ETC	94年12月3日	¥5,800
19	GEOM CUBE ジオキューブ	20点	テクノスジャパン	PZG	94年12月22日	¥5,800

※このランキングは、編集部が独自で調査・集計したものです。

発売前評判 TOP20

「ヴァンパイア」の後ろにピタッとつけているのは、なんと「ときめきメモリアル」！ 今からこんなに人気があるんじゃ、ソフトが発売されたらどうなることやら……。恐ろしい気もする(笑)。



順位	タイトル	得点	メーカー	ジャンル	発売日	価格
1	ヴァンパイア	1239点	カプコン	対戦ACT	今春発売予定	価格未定
2	ときめきメモリアル(仮)	1177点	コナミ	SLG	未定	価格未定
3	プリンセスメーカー3	1150点	SCE	SLG	年内発売予定	価格未定
4	機動戦士ガンダム	553点	バンダイ	ACT	未定	価格未定
5	3×3EYES	487点	エクシング	AVG	7月発売予定	¥7,800
6	鉄拳	480点	ナムコ	対戦ACT	3月31日発売	価格未定
7	スターブレードα	472点	ナムコ	STG	3月17日発売予定	¥5,800(予定)
8	豪血寺一族2(仮)	396点	アトラス	対戦ACT	今夏発売予定	価格未定
9	アーク ザ ラッド	379点	SCE	RPG	年内発売予定	¥5,800(予定)
10	RPGツクール(仮)	281点	アスキー	ETC	年内発売予定	¥5,980(予定)
11	雷電プロジェクト	265点	セイブ開発	STG	1月27日発売	¥6,800
12	アクアノートの休日	254点	アートディング	ETC	未定	価格未定
13	アイドル雀士スーチーパイLimited	246点	ジャレコ	ETC	3月10日発売	¥7,800
14	クーロンズ・ゲート	219点	SME	ETC	5月発売予定	価格未定
15	東京SHADOW	215点	タイトー	AVG	未定	価格未定
16	ダービースタリオンPS(仮)	210点	アスキー	SLG	未定	価格未定
17	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	196点	メディアリング	RCG	年内発売予定	価格未定
18	ブルーフォレスト物語～風の封印～	187点	ライトスタッフ	RPG	未定	価格未定
19	幻想水滸伝	175点	コナミ	RPG	年内発売予定	価格未定
20	Falkata～アストラン・パードマの紋章～	132点	ガスト	SLG	今春発売予定	¥6,800

量販店に聞け！ INTERVIEW

編集部独自の調査では左ページのような結果が出たが、もう少し詳しい話を聞いてみたい！ ってことで、大手ゲームショップ"わんぱくこぞう"の的野さんに直撃電話インタビューをしてみたぞ。

『闘神伝』が『リッジレーサー』を抜いた！

発売前の予想では、「やはり『リッジ』と『極パロ』がかなり売れて、『闘神伝』は追いつかないだろう？」というカンジだった。しかし、驚異の追い上げで『闘神伝』が堂々1位！ このへんの理由を聞いてみたところ、「やはり年齢層の幅でしょうか。『リッジ』を選ぶ人は、やはり実際に車を運転したことがある人が多く、それに対して『闘神伝』は一般受けしますからね」とのこと。格闘ゲームの人気は、まだまだ落ちていないのだろう。

『キリーク・ザ・ブラッド』が迫ってきた！

発売前から、注目度が高かった『キリーク・ザ・ブラッド』。編集部にも『キリーク』が売れている、という話がけっこう入ってきている。実際のところを聞いてみたら、「売れてますね。記事の写真などでは、操作や動きの感覚がわからなかったけど、プレイしてみてハマったという声が高まったんじゃないでしょうか？」とのこと。また、現在、品切れ状態の店もあるとの情報も入ってきてる。今後、どこまで売上げが伸びていくのか楽しみだ。

SLG部門は『A.IV.』の独擅場！

左ページのデータを見れば分かるように、限定版とあわせれば4位にくい込む売れ行きだ！ これは『A.IV.』以外にSLGのタイトルがまだ出ていなかったことも理由の1つ。しかし、他機種と比較してPSユーザーの年齢層が高いことも反映しているようだ。「高校生から20歳ぐらいに集中するPSユーザーと、同じくらいの年齢層であるSLGファンの性質から見て、これは当然の結果でしょう」う～ん、なるほど。

本当に再販はすぐに手に入るの！

PSのソフトは、流通が他のハードのものと違うから手に入りやすいと言われているが、本当にそうなのか？ 興味津々で聞いてみたところ、「ええ、本当です。当然のことながら、あまり発売日に近い場合はちょっと待たなければいけませんが、そんなに期間が空くということではないでしょう」というウレシイ答えが返ってきた。また、すでに出そろっているタイトルならほとんど待たずに手に入るようだ。ウレシイからって買いすぎないようにね。

ソフトメーカーから見た
PSの姿を映し出す ソフトメーカー 直撃 質問箱 PART II

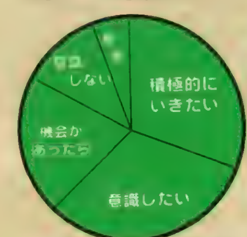
作り手から見たPS像で、PSの可能性を探ってみよう

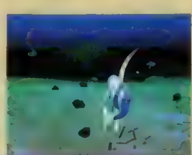
ＰＳも発売になって早くも３カ月近く過ぎた。発売前は「ＰＳってどのくらい凄いの？」とか「ＰＳってどのくらい人気が出るの？」と期待と不安に胸を膨らませていた人も、今やその底知れないパワーに想像以上の満足感を味わっていることと思う。このスゴさが、どれだけ面白いゲームを生み出すか、もう楽しみでしょうがないけれども、このＰＳを作り手のプロであるソフトメーカーさんはどう見ているのだろう？そんな点に興味を持っている読者も多いので、今回はソフトメーカーから見たＰＳ像をいろいろな角度から探ってみた。

こんなソフトが欲しい－ユーザーの希望はどこまで実現するか

新ジャンルは登場するか?

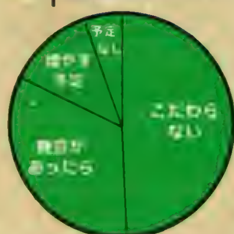
ＰＳのパワーで、今までに遊んだことのないようなゲームを作って欲しいと思っている読者は多いようだ。そこでＰＳで新ジャンルを開拓する予定があるか伺ったところ、〝積極的にいきたい〟26社、〝意識したい〟26社、〝機会があったら〟14社、〝意識しない〟８社、〝無視〟１社と、大半のメーカーが新ジャンルの開発を前向きに検討しているという嬉しい結果になった。今までに体験したことのないような新感覚のゲームが近い将来登場するかも知れないね。ＰＳの能力をフルに引き出した、プレイヤーを狂喜させるソフトを楽しみにしてますよ、メーカーさん。





▲新ジャンルとして、ひそかに注目を集める「アクアノートの休日」。

積極的にRPGを作る予定は?



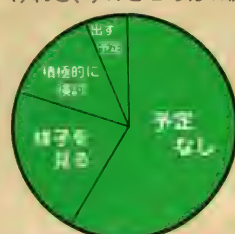


▲『アークザラッド』ほか、ＳＣＥはＲＰＧにも積極的。

読者のジャンル別の人気度ではＲＰＧがトップになっている。ＰＳでも良質ＲＰＧが出ているけれども、発売前から大きな話題を呼ぶ大作レベルではもうひとつ弱い。そんな意味もあってＲＰＧの動向は今のＰＳで見逃せないけれども、メーカーさんの意気込みはどうなのだろうか。アンケート結果では〝こだわらない〟35社、〝機会あったら〟23社、〝増やす予定〟10社、〝予定はない〟６社、となった。今のところ「ＲＰＧには着目もしているけれど、それほど執着はしていない」というのが現状のようだ。ＲＰＧの大作の登場にはもう少し時間がかかるだろう。

Hなゲームも増える?

常に賛否両論を呼ぶアダルト系のゲームの出現には、賛成派・反対派に係わらずみんなが注目している問題だと思う。編集部でもいろいろな意味で興味をもって聞いてみたのだけれど、結果は〝予定なし〟52社、〝様子を見る〟18社と大半のメーカーが消極的で、〝積極的に検討〟はたったの４社、〝出す予定〟はわずか１社のみだった。ＰＳでもギャルゲーはラインナップに並んではいるけれど、アダルトなＨ系となると、それほど本数はでないかも知れない。動画も可能なＰＳなら能力的には問題ないのだけれど、今のところはＨ派の諸君、残念でした〜。



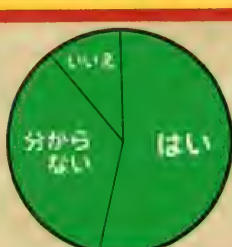


▲Ｌ．Ａ．（レーザーアクティブ）では人気抜群のアダルトソフト。ＰＳでも疾風を巻き起こすか？

ソフトがＣＤであることのメリットを、どう受け止めているのか？

ソフト価格の安さは維持されるか?

原価の安いＣＤなら、ソフトの販売価格も抑えることができて、ユーザーには嬉しい限り。比較的安い今の価格が維持されるかお伺いしたら、〝はい〟39社、〝わからない〟26社、〝いいえ〟９社ということだった。とりあえず安心していても良さそうかな？



ソフトがCDなら、こんな利点も

ソフトがＣＤであることへのメーカーサイドからの感想を聞いてみると〝製造期間が短い〟ことから生まれるメリットを挙げる意見が１番多かった。ほかにも〝ＣＤなのでチップ不足の心配がない〟などの歓迎の意見が多い中で、一部には「初期出荷数が少なくなる」という心配の声もあるにはあった。

ＰＳに秘められた能力…プロたちはこう見ている

一般ユーザーである読者のみんなはハードの専門的な知識を持っていないだけに、将来性などを考える有益な情報として、ＰＳというハードの性能に強い興味を示しているようだ。だからといって、専門的な講釈を聞いてもチンプンカンプンなのは分かり切った話だ。でも、作り手のプロの意見を聞けば、その実体はだいたい分かるというもの。そこで、ＰＳの性能についての印象を中心に質問をしてみたぞ。

開発環境はどうか?

ＰＳ開発環境については〝まあ満足〟33社、〝満足〟６社、そのほかの意見を回答したメーカーが34社だった。これなら心配はいらないね。



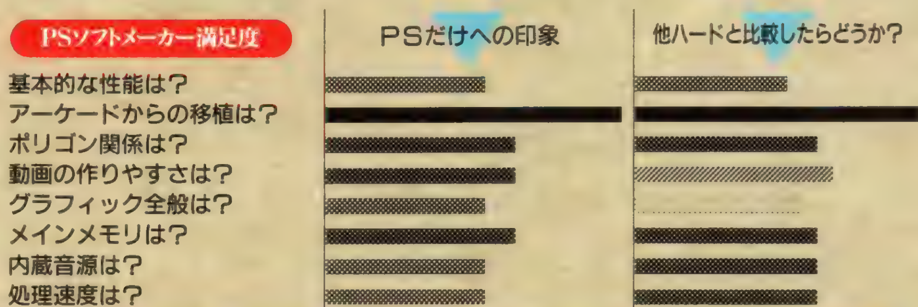
ノウハウの違いは?

ＰＳはハードの設計が独特の路線なだけに、開発ノウハウの違いは〝感じない〟８社、に対して少しでも感じるところが大半だった。



PSってどのくらいスゴいハードなんだろう?

左の質問で〝ノウハウが違うと思う〟と答えたメーカーの多くは「慣れるまで大変と思う」と結んでいて、問題があっても時間が解決することを強調していた。また、ソフトがＣＤになったことも含めて「より多くの表現が可能になった」との声も多かったので、むしろノウハウの違いは利点と解釈していいだろう。今回はまた、いろいろなポイントにしぼってメーカーのＰＳへの印象も聞いてみたぞ。下の棒グラフがその結果をまとめたものなのだけれども、〝アーケード移植〟でかなり好印象を得ているのが分かる。これはＰＳがプログラム的にアーケードからの流用がしやすく、移植作業の負担が減ったことが影響しているのだろう。ほかにも〝ポリゴン〟、〝動画〟、〝メインメモリ〟で高い評価を受けて、ＰＳパワーの一端を覗かせているぞ。



ソフトメーカーはＰＳの未来をこう推理する

将来充実するジャンルは?

ＰＳ参入の全てのメーカーを通して、将来充実するジャンルを複数回答可でズバリ聞いてみたぞ。トップはＲＰＧで19票、そしてＳＴＧが11票、ＡＣＴとＳＬＧが５表、ＲＣＧが４票…と続いている。超人気筋とも思われた対戦格闘（３Ｄ除く）と育成ＳＬＧは、たった２票と案外奮わなかった。これは前のページで触れたように読者人気がＲＰＧに集まっていることを考えると、将来的にはいいきざしかも知れない。また、ポリゴンを使ったものが伸びるという意見で各社一致していて、発売された場合はビデオＣＤとの回答も見られた。



▲「リッジ」ほか、今のＰＳでは３Ｄレースもののラインナップが目立つ。

PSはどんな点で他ハードとの差別化を図る?

「では、実際にＰＳはライバルの次世代機との差別化が図れるだろうか？」という質問に対しては85％以上のメーカーが〝差別化を図れる〟つまり〝優位に立つ〟とした上で、その様々な理由を聞かせてくれたぞ。まず、サードパーティが多いので、その結果豊富なソフト市場ができあがることを強みに考えているメーカーが多いようだ。この点には、ＰＳがほかのハードより参入しやすい環境で、開発機材が安いことも起因していると思われる。ハードの性能にも結論としては満足派が大部分で、特にポリゴン関係ではＰＳに絶対の信頼を置いているのが伝わってきた。また、メーカーの人は流通の仕組みに通じているだけに、安めに設定されているソフト価格がＰＳの人気を高めると強調する人も多かった。ほかにも、〝グラフィックや音楽の芸術家たちが参加しやすい〟と指摘するメーカーや〝ソフトに対するＳＣＥの取り分が少ない〟、〝流通に関して良く管理している〟、〝ツールのＦｉｘ状況が良い〟と主にＳＣＥの経営面における気配りのよさなどを挙げる声も見られたぞ。これらを武器に、ＰＳがこれからさらに素晴らしいマシンとして発展していくに違いない。



▲「闘神伝」はポリゴンパワーを強烈にアピールした。



▲4800円の低価格が嬉しい「スペースグリフォン」。

ユーザーの期待かなうといいね

さて、メーカーのＰＳ像を中心にお届けした今回のメーカー質問箱はどうだったかな？　読者みんなの希望を乗せたプレイステーション、そこに込めた願いが１つでも多くかなうといいね。きっと、ソフトメーカーはそれに応えてくれる。～ゲームの楽しさに夢をたくして……。

電撃 **プレイステーション関係の早耳ニュースページ**

NewsStation

TOPIC SCEA、アメリカのサードパーティライセンシー発表

ソニー・コンピュータエンタテインメントの米国法人であるＳＣＥＡ（ソニー・コンピュータエンタテインメント・オブ・アメリカ）の社長にスティーブ・レース氏が昇格したというニュースが、１月４日に発表された。同時に発表されたライセンシーリストはすでに契約がすんだところだけのものにも関わらず、100社にものぼる数で、今後契約作業が進んでいくと、日本の主要メーカーなども加わって膨大な数になると思われる。

日本に比べてアメリカのゲームソフトは３Ｄタイプのものが多く、技術的な蓄積もある。ＰＳの３Ｄ機能を使って、これらのメーカーがオリジナルゲームを出してくれたら、かなり面白いことになりそうだ。実際かなり早い段階から技術的な情報は公開されていたので、アメリカ発の第１弾ソフトが見られる日も近そうだ。アメリカでの本体発売は夏頃だ。

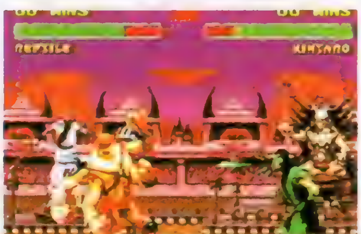
プレイステーション米国ライセンシーリスト（'95年１月現在）

アバロンエンタテインメントソフトウエア
アクレイムエンタテインメント
アクティビジョンスタジオ
アレクサンドリア
アライエンスインタラクティブソフトウエア
アライシスインタラクティブソフトウエア
アメリカンレーザーゲームズ
アメリカンサミー
アメリカンソフトワークス
アメリカンテクノス
アルキメディアインタラクティブ
アーテック
ASGテクノロジー
アトランティックコーストデジタルコンセプト
アトラスソフトウエア
ビームソフトウエアピティ
ブリザードエンタテインメント
ボスゲームスタジオ
コアデザイン
クリスタルダイナミクス
シズナスマルチメディアプロダクション
データイーストUSA
デーブソート
デジタルドリームインタラクティブメディア
エレクトロブレイン
ブリットオブアメリカ
ファクター5
ファーリィハイテクシステム
フォックスエレクトロニックパブリッシング
ゲームテック
グレイエンターテインメント
ハイボルテージソフトウエア
ヒューマンソフト
ハイパーイメージプロダクション
イリュージョンゲーミング
インクレディブルテクノロジー
インタラクティブテクノロジー
インターウィーブエンタテインメント
ジャレコUSA
JVCミュージカルインダストリー
コロノス
レフトフィールドプロダクション
ライフライクプロダクション
ロボトミーソフトウエア
ルーカスアーツエンタテインメント
マグネットインタラクティブスタジオ
マンレイ&アソシエイツ
マクシス
マックオリバー
モンキービジネス
ノーティードッグ
ネビュラスゲーム
ネットゲーム
ノーススタースタジオ
ノボトレイド
n-スペース
NuFX
パピルス
パラドックスディベロップメント
PFマジック
シグノシス
ラディカルエンタテインメント
レイジュソフトウエア
レインボーソフトウエア
レディーソフト
レッドラインゲーム
レイデルソフトウエアプロダクション
ロズナーラボソフトウエア
スキャビンジャー
スカルプチャードソフトウエア
シエラオンライン
シリコンナイト
シングルトラックエンタテインメントテクノロジー
ソフトゴールド
ソフトウエアツールワークス
マインドスケイプ
ソリッド
ソニーイメージソフト
スペクトラムホロバイト
マイクロプローズ
ストラテジックシミュレーション
スターゲートフィルム
タイトーアメリカ
タカラUSA
テクノクレスト
テトラゴン
THQソフトウエア
ティビュロンエンタテインメント
トリマークインタラクティブ
UBIソフト
アネクセプティッドディベロップメント
バイアコムインターナショナル
ビックトーカイ
ヴァージンゲームズ
ヴァーチャルワールドエンタテインメント
ビジュアルコンセプト
ビジュアルインテグレーション
ウエーブクエスト
エクストリームソフトウエア

こんなメーカーが参入したぞ!!

リストの中にはすでに他の機種用のソフトで、日本でも知られているメーカーも多い。その中でもとくに注目されるところを４つほどピックアップしてみた。どのメーカーも他の家庭用ゲーム機では非常に元気な存在。また、ここに掲載されている以外にも、３ＤＯの中心メーカーである、エレクトロニック・アーツの参入もありそうということで、まさに目の離せない状態。

今後は機会があれば、それらの情報を詳しく掲載していくので期待してほしい。


▼スポーツ、格闘から、キャラクターものまで幅広く活躍する・アクレイムエンタテインメント。写真は『モータルコンバットII』。


▶ディズニーのアニメの中でも群を抜くヒットを記録した『ライオンキング』のゲーム版。ヴァージンゲームズの作品だ。


◀３ＤＯを中心に強力なタイトルを出し続けているクリスタルダイナミクス。写真は３ＤＯの最新版ソフト『ＧＥＸ』。ヤモリが主人公のＡＣＴ。



▶３ＤＯやパソコンでガンシューティングを出しているアメリカンレーザーゲームズ。写真は『マッドドッグマクリー』。ＰＳでもガンが出る？

HARD プレイステーション周辺機器、続々発売!!

期待をはるかに超えたパワーをいかんなく発揮して、人気急上昇中のプレイステーション。本体だけでも十分にゲームを遊ぶことができるけれど、周辺機器もそろえておけば、楽しさが倍増すること間違いなしだぞ。キミの好みや必要性に合わせて、買ってそろえておこう。より美しいゲーム画面を求めるなら、ＲＧＢケーブルで、ＲＧＢ対応のモニターにつないでみるのをお勧めしよう。『雷電プロジェクト』などのＳＴＧを遊ぶならパッドよりファイティングスティックＰＳの方が高度なプレイを披露しやすいし、『リッジ』のようなレースゲームに燃えるならネジコンの方がよりイカしたコーナーワークを可能にしてくれるね。

また、３月中には下の２つのアイテムも登場する予定だ。どちらもＰＳの今までの製品にはないスロー機能（ポーズ連射機能）搭載のスゴいやつなので、忘れずにチェックしておこうね。まだ正式発表になっていないけれども、通信ケーブルや、コントローラ端子を増やすアイテムも発売になる予定があるので、それらの発表も楽しみにしていよう。

ファイティングスティックPS



￥5,980で発売中。８つのボタンそれぞれに独立した連射機能を搭載している。連射速度の変更がないことや、スティック部分の入力感覚がラフなあたりは好みが別れるけれども、メタルを多様したボディがとてもカッコイイ。

ネジコン



予定も含めて現在ＰＳ唯一のアナログコントローラ。パッド中央部分をねじる操作感覚が、実際のハンドル操作のイメージと驚くほど近いのが嬉しい。連射機能などはないけれど、レースゲームなどで、よりキメ細かなハンドリング操作を可能にするのだ。

アスキーパッド'95



▲￥2,980で３月発売予定。８つのボタンそれぞれに連射機能（連射速度２段階）搭載。

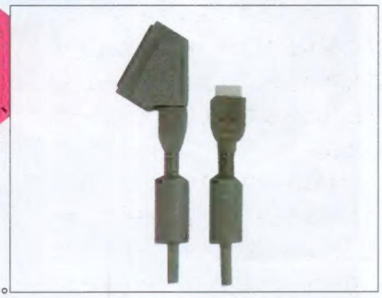
ファイタースティック'95



▲￥5,980で３月発売予定。８つのボタンそれぞれに連射機能（連射速度可変式）搭載。

RGBケーブル

ＰＳ標準装備のビデオ入力でもゲーム画面は表示できるけれども、ＰＳのあまりに美しすぎる画面表示能力をさらに引き出してあげたいなら、このＲＧＢケーブルがお勧め。別売りのＳケーブルより、さらに１ランク上のハイ・クオリティな画像を楽しむことができる。



EVENT 『スペースグリフォン』声優イベント



バランス良く作られた３ＤタイプのＡ・ＲＰＧとして発売後も安定して人気のある『スペースグリフォンＶＦ－９』だけど、発売前のイベントとして出演した人気声優さんのサイン会＋ゲーム体験フェアが行われていたんだ。玉川紗己子さんと折笠愛さんのサイン会におじゃましてみると、ゲームファンとアニメファンの人たちがたくさん。こういうイベントは今後もありそうなのでチェックしておこう。

◀声優さんのイベントはいつも熱気がムンムン？



▶発売前のゲームを先取り体験できるのも、こういうイベントならでは。遠慮せずにプレイしよう。



▲リクエストすれば、その名前あてに書いてくれるのもうれしいね。

ライター大募集!!

電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事を書けるライターを募集しています。編集部に１時間程度で来られる距離にお住まいの、18歳以上の方でやってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文（800字程度）を編集部まで送ってください。
あて先は、**〒101　東京都千代田区神田神保町２－22－11カンナビル　電撃ＰＳ編集部「ライター募集係」**まで。

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation プレイステーション Vol.3は 4月発売予定!!



ますます波に乗る電撃プレイステーション。次号では強力プッシュの『ときめきメモリアル』の最新情報を他誌とはひと味違った切り口で特集。そして、『ヴァンパイア』、『鉄拳』という2大格闘タイトルの完全攻略!! 新発表のタイトルもドカンと登場しそうだし、すごい号になりそうな予感。

COVER イラスト●よしみる徳隆
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学 (SIMPLY)、高木和雄 (AR＋DA)
©CAPCOM

おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル電撃プレイステーション編集部「○○」係

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

Staff

【編集長】渡部雅人【デスク】渡邊由彦【編集】羽岡義晴、梅田格、超音速(渡辺昌俊、植木治子)、窪田剛、湯治泉、松崎啓太郎、沼津信彦【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、城イドム、清水拓、森徹、中里一雅、田島勝、広瀬絵美、長谷川雅宏、宮田公彦、藤平吉和【アシスタント】中川大明、星文孝、河原弘【デザイナー】META-MANIERA(鎌部善彦)、SIMPLY、斎藤和代、羽沢組、STUDIO TOYS、田代浩二郎、風間芳子、グァバモリオカ、エストール、本間明美

電撃PCエンジン3月号増刊
電撃Play Station Vol.2
1995年3月10日発行　第3巻第5号通巻32号

■発行人　佐藤辰男　■編集人　染谷恵司　■編集長　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電話（編集）03-5276-2437（広告）03-5276-2435
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-3294-1130
■印刷所　共同印刷株式会社

※3月6日よりメディアワークスは下記の住所に移転します。
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8

GAME INDEX

50音順


PlayStation
次世代ゲームを、
ブイブイ
いわしたる。
Marina Bowl
MOTOR TOON GRANDPRIX
モータートゥーン・グランプリ
TM
© SUSUMU MATSUSHITA COMPANY
SCPS 10001
ブン、グシャ、キーン。走りながら、ぶつかりながら、くるくると表情を変えるクルマたち。
〈プレイステーション〉で初めて可能になった、松下進3Dキャラレーシングの世界を楽しんでくれ。
絶賛発売中
標準価格 5,400円（税別）
© 1994 Sony Computer Entertainment Inc.
PlayStation
標準価格39,800円(税別)
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444



電撃PCエンジン3月号増刊
電撃PlayStation VOL.2
1995年3月10日発行 第3巻第5号通巻32号 発行人/佐藤辰男 編集人/染谷恵司
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 TEL.03(5276)2437/編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130/営業
定価590円(本体価格573円)
T1006398030598
©Media Works 1995 印刷/共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06398-3